

GRY VIDEO I KONSOLE

KWIECIEŃ 2009 / 04/2009

新  
プラス

# WEEK

PLUS

PS3 | XBOX 360 | PS2 |

PSP | Wii | DS

PIERWSZE INFORMACJE

## BIOSHOCK 2

ZOSTAŃ PROTOTYPOWYM  
BIG DADDYM

ZRECENZOWANE

## GRAND THEFT AUTO

CHINATOWN WARS

PRAWDZIWY SZOKER  
NA HANDHELDZIE

RAPORT

## ARMY OF TWO THE 40th DAY

MEGAREPORTAŻ I WYWIAD  
Z TWÓRCAM

# BATTLEFIELD

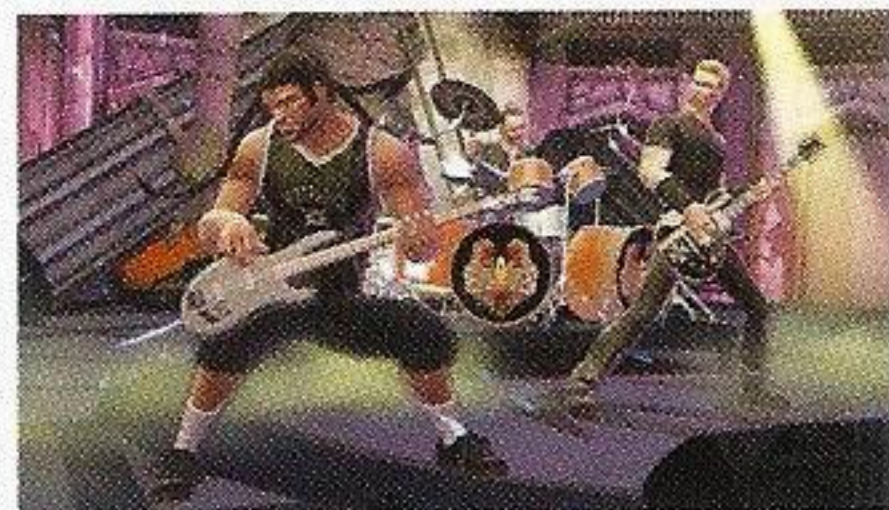
## BAD COMPANY 2

PRESTON I SPÓŁKA POWRACAJĄ // PLUS: BATTLEFIELD 1943

ZRECENZOWANE



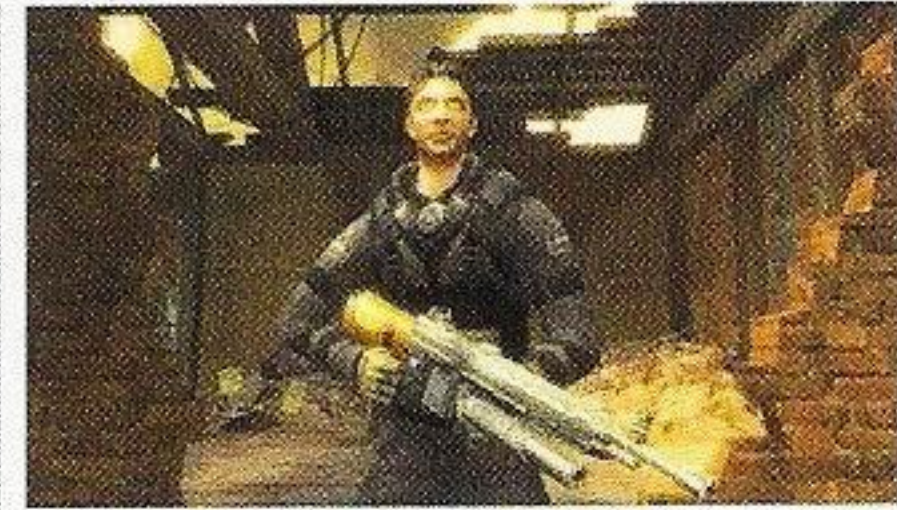
WANTED  
WEAPONS OF FATE



GUITAR HERO  
METALLICA



THE CHRONICLES  
OF RIDDICK



RESISTANCE  
RETRIBUTION

PLUS: RETROPLUS / DLC CZYLI ODBIÓR ZA POBRANIEM / PIRACTWO W CZORAJ  
I DZIŚ / GAME DEVELOPER'S CONFERENCE 2009 - RAPORT / SONY NA ROZSTAJU  
DRÓG / RECENZJE: WHEELMAN, OJCIEC CHRZESTNY 2, AFRO SAMURAI I INNE!



9 771505 820004 04  
NR 121 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

CENA: 9,99 zł (w tym 7% vat)





**JUŻ W SPRZEDAŻY!**

[www.rockstargames.com/chinatownwars](http://www.rockstargames.com/chinatownwars)



**NINTENDO DS**™





# MENU // KWIECIEŃ 2009



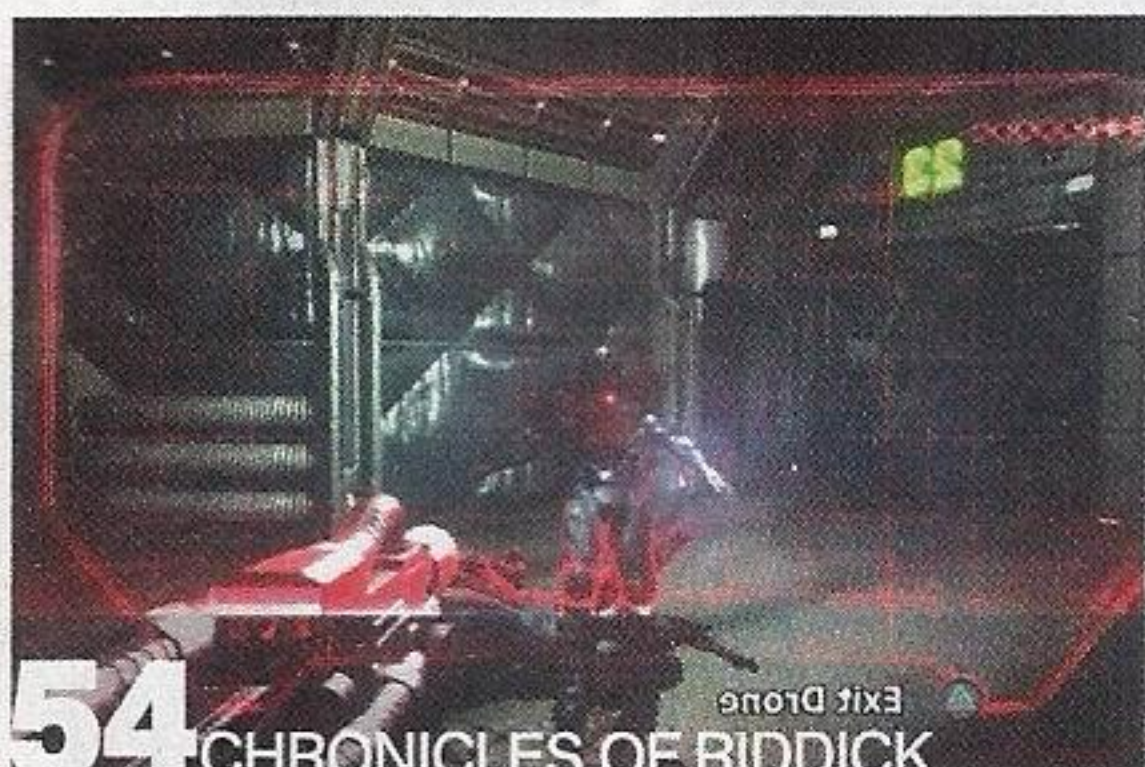
**28** BIOSHOCK 2



**50** GTA: CHINATOWN WARS



**48** BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



**54** CHRONICLES OF RIDDICK



**78** WHEELMAN



**42** ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

## SPECJAL

### 026> DLC CZYLI ODBIÓR ZA POBRANIEM

Różne dodatki i nowe misje do gier ściągane za drobną opłatą z sieci robią ostatnio furorę. Ta forma dystrybucji ma jednak swoje blaski i cienie.

### 028> BIOSHOCK 2

Następca najlepszej gry roku 2007 NEO+ oficjalnie zapowiedziany! Tym razem oprócz Little Sisters i Big Daddych pojawi się także... Big Sister.

### 034> SONY NA ROZSTAJU DRÓG

Ostatnio marka PlayStation przeżywa kryzys, Kaxi analizuje błędy popełnione przez Sony.

### 036> BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Gulash wybrał się do Szwecji, by sprawdzić jak wygląda druga część przygód niesfornego oddziału US Army.

### 042> JO HO HO I PACZKA DYSKIETEK

W naszym kraju piractwo towarzyszy konsolom niemal od samego początku. Zaczęło się od Pegasusa...

### 044> ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Tym razem świetnie zgrany duet bezlitosnych psów wojny trafi do Szanghaju. Będzie jeszcze ostrzej niż poprzednio, a wszystko zacznie się od wielkiego kataklizmu... Najwyraźniej twórcy uczyli się od mistrza Hitchcoka.

## NEWSFLASH

#### 006> GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2009

Więści prosto z największego „złotu” developerów.

#### 010> OPERATION FLASHPOINT 2

Zooltar poleciał na pierwszy pokaz symulatora żołnierza.

#### 012> R.U.S.E.

Nowa strategia Ubisoftu także na konsole!

#### 014> HELLION: THE MYSTERY OF INQUISITION

Wypytujemy autorów o nową polską grę na konsole.

#### 016> UFC 2009 UNDISPUTED

MMA w tym wydaniu zapowiada się fantastycznie.

#### 018> inFAMOUS

Kolejne wieści o tym „ekskluzywie” na PS3.

#### 020> SPLIT/SECOND

Konkurent dla Burnouta? Na to wygląda.

## INNE

#### 022> CHARTS

Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

#### 024> NUDA VERITAS

Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

#### 049> RECENZJE

Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

#### 082> RETROPLUS

Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i dziwacznych akcesoriów.

#### 096> FAQ

Listy od czytelników w imadle DrMaxa.

#### 098> FINISHER

Punchliner Grabarza na zakończenie.

## RECENZJE

#### 050> GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

#### 054> THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

#### 056> SOCOM: CONFRONTATION

#### 057> DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

#### 058> AFRO SAMURAI

#### 060> TOMB RAIDER UNDERWORLD: BENEATH THE ASHES / LARA'S SHADOW

#### 061> SUIKODEN TIERKREIS

#### 062> REISTANCE RETRIBUTION

#### 064> EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

#### 065> SONIC AND THE BLACK KNIGHT

#### 066> OJCIEC CHRZESTNY II

#### 068> SINGSTAR vol. 3 / QUEEN

#### 069> BLUE DRAGON PLUS

#### 070> WANTED: WEAPONS OF FATE

#### 072> MANA KHEMIA: STUDENT ALLIANCE

#### 073> STORMRISE

#### 074> GUITAR HERO: METALLICA

#### 076> PRINCE OF PERSIA EPILOGUE

#### 076> DEATH TANK

#### 076> CRYSTAL DEFENDERS

#### 076> EXIT 2

#### 077> WWE: LEGENDS OF WRESTLEMANIA

#### 078> WHEELMAN

#### 080> COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 - ULTIMATE EDITION

#### 081> X-BLADES



# Kwiecień plecień, bo przeplata trochę hitów, trochę shitów

**H**it to choćby fantastyczne Grand Theft Auto: Chinatown Wars na Nintendo DS. Śmiem twierdzić, że to prawdopodobnie najbardziej zaawansowana produkcja, jaka pojawiła i pojawi się na tej konsoli. Do tego autorzy świetnie wykorzystali możliwości touchscreenu. Jeśli będziecie mieli okazję, koniecznie sprawdźcie to przenośne cacko. Tak to jest, gdy wydawca ma wielki szacunek i zaufanie do developera, zamiast popędzać go, by ukończył wreszcie i wydał grę. Jak choćby shit o tytule Wheelman, dla mnie jedno z rozczarowań tej wiosny. Lubię Vina, tyśi muszą trzymać się razem, ale jeśli macie ochotę wcielić się w jego wirtualne alter ego, sięgnijcie po mroczne i niezwykle klimatyczne Kroniki Riddicka. Z fajnych rzeczy w tym numerze: dobrze wyszła autorom Guitar Hero: Metallica, świetnie – Resistance: Retribution, nawet nawet spisuje się Afro Samurai. Ojciec Chrzestny II za to nieco poniżej moich oczekiwań, ale mimo wszystko można zagrać.

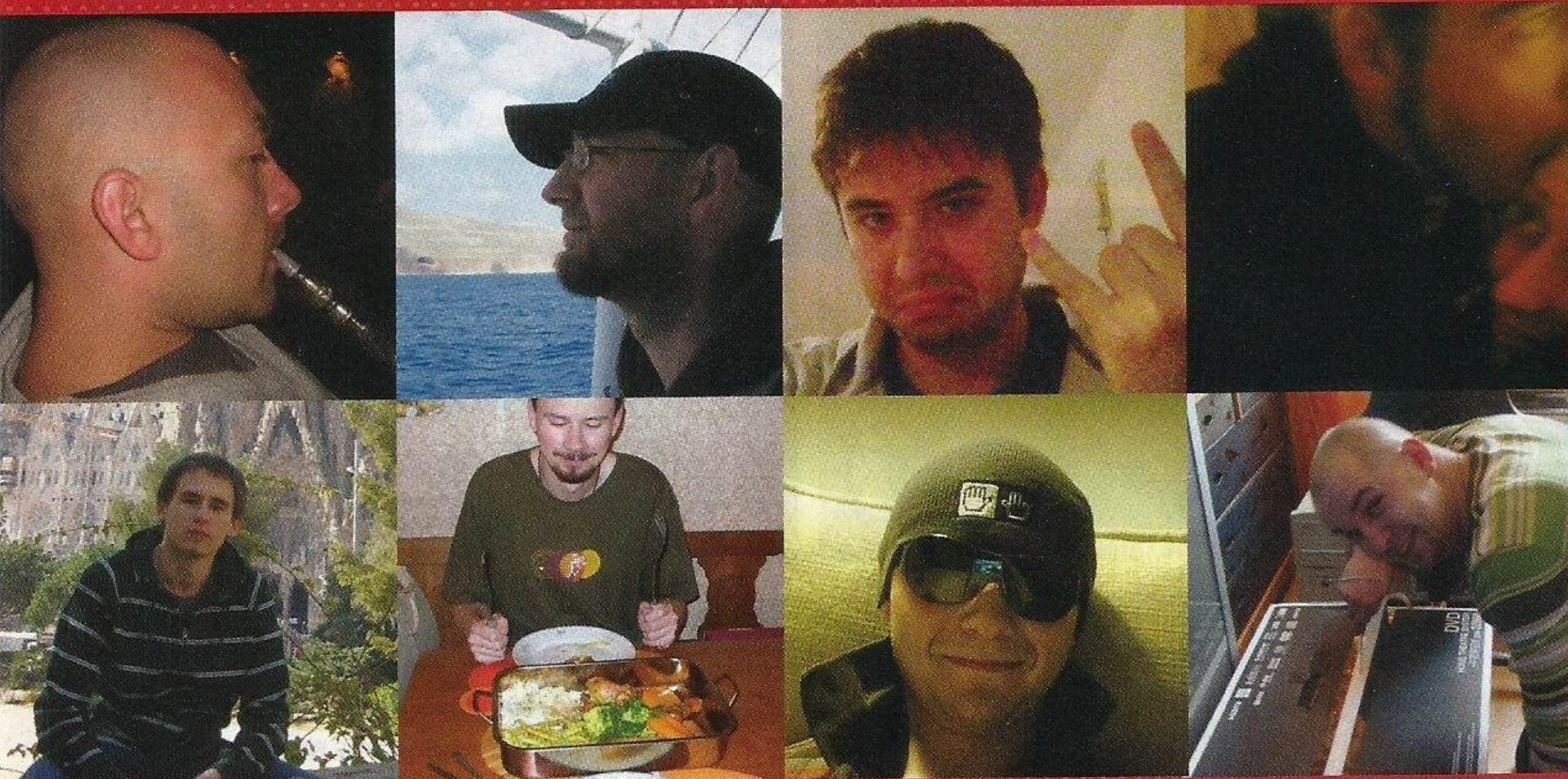
Nie da się ukryć, że zaczęła się wiosenna posucha, ale postaramy się, byście mieli co czytać na łamach N+ w kolejnych miesiącach. W tym również, bo numer jest mocno napakowany – mamy gorący raport z prezentacji Battlefield: Bad Company 2 prosto z zimnego Sztokholmu, a także pierwsze prezentacje gorących materiałów z BioShocka 2 oraz Army of Two: The 40th Day. Sequel BioShocka powstaje co prawda już bez reżysera pierwszej części, ale pamiętajmy, że God of War II również powstawał bez udziału Davida Jaffe i udał się znakomicie. Trzymamy kciuki. Z kolei Army of Two wygląda tak, że po prostu chce się grać. Jak tu nie polubić już od pierwszego rzutu oka koleżków, którzy noszą TAKIE maski? Niemożliwe dla każdego, kto nazywa siebie graczem. Na koniec zaś, jak zwykle już w enplusie, sporo publicystyki, a także pakerne i pięknie poprowadzone przez Maxa Retroplus.

Zapraszam do lektury i widzimy się na początku maja – na pewno spodoba Wam się materiał o grze, która zagości na okładce tego numeru. Nic więcej nie zdradzę, będziecie musieli przekonać się sami //Gulash

## ROZWIĄZANIE KONKURSU JUBILEUSZOWEGO

Przyszła masa odpowiedzi, ale myliliście się najczęściej w trzecim pytaniu – o liczbę i tytuły demówek gier dołączanych do kioskowych wydań N+ (prenumeraty nie brałyśmy pod uwagę). Oto odpowiedzi na pytania: 1. Ojcami założycielami NEO byli: Banan, Gulash, Joseph i Wicik. // 2. Recenzenci o tajemniczych ksywach to: Chest Rockwell, Brock Landers oraz Sheck Gardner // 3. Dema gier dodawanych do NEO+: Jak & Dexter, Tekken 4/The Getaway, WRC3/This is Football, Black, God of War 2.

Nagroda w postaci konsoli PlayStation 3 leci do Małgorzaty Waniowskiej z Lublina. Konsolę wyślemy kurierem. Gratulujemy i zapraszamy do udziału w naszych kolejnych konkursach!



## Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

**MARCIN GÓRECKI // Gulash**  
*love to Martini!*

Zimo, grzecznie proszę: wypadaj już z Polski i długo nie wracaj. W ogóle co to jest za akcja, że pod koniec marca wali śnieg i temperatura spada poniżej zera?! Ja chcę chodzić po ulicy w t-shirtcie i cholernych japonkach, a nie okutany od stóp do głów. Choć z drugiej strony w Sztokholmie, gdzie byłem na prezentacji Bad Company 2, było jeszcze zimniej. Oni tam już mają po prostu zimowy hardcore przez 10 miesięcy w roku. Zimno było nawet w hotelu. A na śniadanie... zimna ryba. Ueeech...

**MARCIN SIKORA // Marcellus**  
*smart mark*

Ostatnio zawałem termin i spotkała mnie sroga „nagroda” w postaci takich znamienitych gier, jak beznadziejne X-Blades, poważnie niedorobione Stormrise oraz rekordowo nudny Wheelman. Witem się jak mogłem, żeby nie musieć w nie grać, ale nic się nie dało zrobić. Na szczęście Gulash nieopatrznie podrzucił mi także Legends of Wrestlinga, więc przypomniałem sobie czasy bycia tak zwanym „smarkiem” i teraz czekam na Wrestlinga powtarzając walki z przeszłości i oglądając filmiki.

**MICHAŁ MIELCAREK // Mielu**  
*forget about it*

Sklejanie numeru z crapów ssie, tak samo czekanie na materiały do ostatniej sekundy. Dobrze, że naładowałem baterie biorąc tydzień wolnego. Pomijam fakt, że i tak grałem, i byłem online. Cóż, takie „życie” no-life’a. Ciężko odłączyć wtyczkę, zwłaszcza teraz, gdy intensywnie myślimy o przyszłości. Na przykład o tematach okładowych. Obiecuję, kolejne numery NEO+ będą kosić. Tak jak kosi taka jedna japońska gra o lasce, która ma nogi aż do szyi i potrafi nimi skopać tyłki. Szczegóły za miesiąc!

**ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax**  
*zombie hadouken!*

Marzec pod znakiem kontynuacji szlagierów Capcomu, skutkiem czego zeszłoroczne zaległości znowu wylądowały w poczekalni. Wspominając jak za młodu zagrywałem się w SF2 i pierwsze RE, zdałem sobie sprawę, że wielu graczy nie postrzega SF4 i RE5 jako sequeli, bo w poprzednie części zwyczajnie nie grali. Ciekaw jestem jak prezentują się one z takiej świeżej perspektywy. Czy magia nadal działa? Czy za dziesięć lat i oni wspominać będą kręcenie ćwierćkolek i pierwszego zasadzonego zombiakowi headshota?

**KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi**  
*por favor, gracias, pardona*

Za szczególnie się w tym miesiącu nie nagrałem, powoli smakując tylko piątego Residenta oraz Szalony Świat. Masy roboty redakcja także nie narzuciła, więc urwałem się na kilka dni do słonecznej Barcelony, tylko po to, by po powrocie załamać się jeszcze bardziej szarugą i przelotnymi opadami śniegu. Od dziś zostawiam wszystkie urządzenia na stand-by, przyczyniając się walnie do globalnego ocieplenia. Zmieniemy klimat na lepszy!

**GRZEGORZ BROL // Fax**  
*wystawiam halo na allegro*

Piszcie, co chcecie, ale Resident Evil 5 zarządził. Gears of War 2 i Killzone 2 wylądowały na półkach po zakończeniu kampanii, a Capcom dostarczył tytuł, w który chce się grać i grać (szkoda tylko, że multi będzie płatnym dodatkiem). Ba, odstawiłem nawet Halo 3, w które zresztą strasznie dostaję od niejakiego Grzesia z Wrocławia, którego serdecznie nienawidzę, ale ostatecznie pozdrawiam. Cieszę się, że qsh gra z synem również na XO. Fanboy jeden.

**PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo**  
*panie przodem*

Nie spodziewałem się, że sesje z kinowymi i konsolowymi dylogami Riddicka były tym, czego potrzebowałem. Najwidoczniej zawsze chciałem być tysym karkiem, którego pojedynczych zdań boją się wszyscy, a para w łapach budzi szacun. Prosty przekaz jest najbardziej skuteczny. Zasadza ta doskonale sprawdza się w realu, polecam wypróbować na znajomych. A kiboli spotkanych późną porą też lepiej nie fatygować umysłowo niczym więcej niż wynikiem ostatniego meczu.

**PATRYK BUKOWIECKI // qsh**  
*klasa średnia*

Naczytałem się ostatnio o tym, jaki to system edukacji jest nieudolny. W natłoku wiedzy całkowicie pomija najważniejszy temat – pieniądze. Na szczęście są jeszcze ludzie, którzy piszą mądre książki na temat: czego bogaci uczą swoje dzieci na temat kasy. Kilka słów od kolegi na krzys: uczą nas, jak pracować za pieniądze, ale nie pokazują, jak zrobić, żeby to pieniądze pracowały na nas. To podstawa. Druga rada: ceni się ludzi, którzy się cenią. Warto być pewnym siebie i wymagać od życia więcej.

**Special Guest Stars:** zooltar, Frank Spiegel, Lord Khazadal, Scorpio, Seed



Numer 121 // kwiecień 2009  
issn 1505-8204 // index: 345342

## MAGAZYN

Redaktor naczelny: Marcin Górecki  
//gulash@neo-plus.pl  
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora  
//marcellus@neo-plus.pl  
Redaktor: Michał Mielcarek  
//mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Oskar Nowak, Adam Zdanowski  
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group  
Korekta: Mac daddy  
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:  
NEO PLUS, Ottawy 11  
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl  
Internet: www.neo-plus.pl  
Wydawca: Independent Press

## PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Email: prenumerata@neo-plus.pl  
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

## REKLAMA

Email: reklama@neo-plus.pl  
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega PT. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

## LICZBY MIESIĄCA

**1** – miliard. Tyle meczy online w Halo 3 rozegrali miliony gry Bungie z całego świata. To o jakieś dwieście milionów więcej niż w przypadku Halo 2. Ciekawe czy wynik ten pobije pečetowy darmowy Quake Live. Redakcja NEO+ zaprzecza jakoby dokładała wszelkich starań, żeby tak właśnie się stało.

**8** – lat. Twórcy Resident Evil 5 przewidują, że w najgorszym wypadku tak długo trzeba będzie poczekać na premierę szóstej części najsłynniejszego konsolowego „survival-już-nie-horroru”. Być może uda im się sprężyć i skrócić czas produkcji o połowę. Dzięki za pocieszenie.

**50** – milionów. Szczęśliwa liczba dla Nintendo, pechowa dla Take-Two. Pierwsza firma ogłosiła, że w sumie dostarczyła do sklepów pięćdziesiąt milionów Wii (i sto milionów DSów). Druga straciła 50 milionów „martwych prezydentów” w ostatnim kwartale 2008 roku. Odbija sobie dodatkkiem do GTA IV, drugą Mafią, BioShockiem 2 i Maxem P.

**120** – milionów dolarów, to suma, za którą Square Enix wykupił angielskiego Eidos. Do faktycznego przejęcia dojdzie 22 kwietnia. Niecałe piętnaście procent akcjonariuszy głosowało przeciwko temu pomysłowi. Czyżby bali się, że Lara nabierze nowego, JRPGowego wyglądu? Dajcie jej gunblade’a!

**35373** – posiadacze LittleBigPlanet pamiętają, co powiedzieli szefowie Media Molecule: „Będziemy przyglądać się poziomom stworzonym przez użytkowników. Kto wie, być może wyłowimy talent i zaproponujemy mu współpracę”. Gracze postanowili „ulać” im to zadanie i co tydzień wrzucają do sieci ponad trzydzieści tysięcy nowych poziomów. Uzbierało się ich już 646 tysięcy. Życzymy MM owocnych połowów.



STRACH NIE DOZWALA ZAPOMNIEĆ  
PREMIERA: 13.03.09



RESIDENT EVIL™

18+

www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE  
CDPROJEKT

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 2008 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PS", "PLAYSTATION" i "PSS" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.



# NEWSFLASH

## CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### GAME DEVELOPERS CONFERENCE

23-27 marca, San Francisco

**Z GDC NIE ZROBIONO DRUGIEGO E3. CAŁE SZCZĘŚCIE, BO PANELE ROZMÓW MIĘDZY SAMYMI DEVELOPERAMI SĄ JAK TLEN, BRANŻA DZIĘKI NIM ODDYCHA**



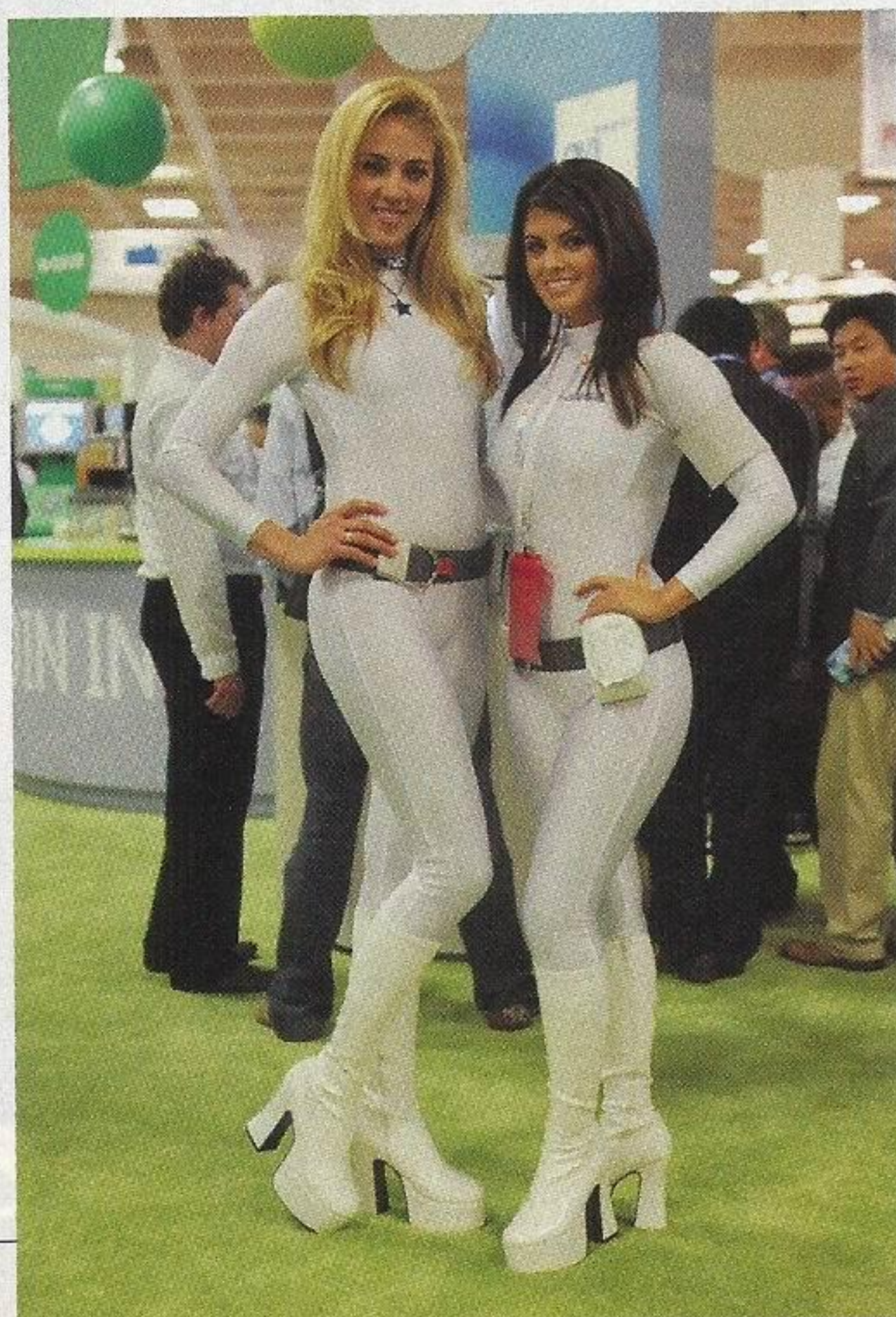
UNCHARTED 2

naughty dog // PS3

Najładniejsza gra na PlayStation 3 doczeka się sequela, który zachwyci dobre pół roku przed premierą. Jakkolwiek w Uncharted 2: Among Thieves zabraknie rewolucyjnych rozwiązań, ale na bank goście z Naughty Dog wychuchają każdy tłok w silniku gry. Z prezentacji wyciekł oszałamiający szczegółowością filmik, pokazujący krótki fragment rozgrywki w mieście. Widoki zapierają dech w piersiach. Elementy otoczenia są tak różnorodne, jak to tylko możliwe, animacje Nate'a wyniesiono na następny poziom – skakanie od jednej osłony do drugiej jest naturalne, bez denerwujących przestojów i urywanych animacji. Wymiany ognia przypominają pierwszą część, tyle że teraz więcej się dzieje, przeciwnicy krzyczą jak opętani i nie ma chwili na złapanie oddechu. Z kolei wspinaczka to połączenie najlepszych cech Assassin's Creed i Tomb Raidera. W krytycznym momencie zaczyna urywać się wystający ze ściany drążek i Drake ma milisekundy, by wdrapać się wyżej. Emocje jak przy QTE, a to przecież sama gra, a nie renderowany filmik z nałożonymi kombinacjami klawiszy! Całość prezentuje się fenomenalnie, szykuje się piękna przygodowa saga na PlayStation 3. Druga część ma własny charakter i nie będzie odcinaniem kuponów. Zdecydowanie jest się czym chwalić i Among Thieves szykuje w naszym rankingu najbardziej oczekiwanych gier na jedną z niebotycznie wysokich pozycji.



**D**ziś wszyscy mogą dogadać się poprzez e-mail, Skype, ICQ, twittera czy po prostu telefonicznie, jednak spotkanie w cztery oczy z gośćmi, którzy robią to samo, jest bezcennym doświadczeniem w każdej grupie. GDC to nie fajerwerki i miliard zapowiedzi, a raczej preludium do czerwcowej wystawy oraz garść przecieków ze słabiej strzeżonych prezentacji. Czy przed GDC ktoś marzył, że zobaczy gameplay God of War II i Uncharted 2? No właśnie, szefowie Sony też chyba tego nie planowali. Nintendo ponownie nikogo nie zaskoczyło, ale ich gry elektryzują niedzielnych graczy, do czego w sumie zdążyliśmy się przyzwyczaić. Microsoft nie wystawił najciekawszych dział, pozostają schowane za kurtynę i spokojnie czekają na odsłonięcie w czerwcu, choć pogłoski o rozmowach giganta z Redmond z Activision Blizzard na temat architektury następcy Xboxa 360 wzbudziły niezdrowe podniecenie. Czyżby World of Warcraft miał doczekać się konsoli, która stanie się dla niego drugim domem? Odpowiedź na to pytanie prędko nie nadejdzie, więc warto przyjrzeć się ofercie wydawców third-party, a ci – co prawda symbolicznie – również przypomnieli światu o swojej obecności na Game Developers Conference. Ziarno do ziarnka, relacja do zwiastuna, a zbiera się całkiem pokaźna ilość informacji zwiększających nadzieję, że tegoroczna jesień znowu usmaży nas w ogniu hitów.



#### BY NIEMOŻLIWE STAŁO SIĘ MOŻLIWE

Na przekór powyższemu słowu, na początek relacja z konferencji Kojima Productions – przyniosła ona niewiele konkretnych, ale bawiliśmy się przednio słuchając Hideo i oglądając schludną (żeby nie powiedzieć biedną) prezentację o sposobie tworzenia gier przez studia z Japonii i Zachodu. Wedle pokazywanych plansz, jesteśmy niedaleko ostatecznej wizji Kojimy i prawdopodobnie ujrzemy ją już na konsolach tej generacji. Miło było przyswajać ogólniki serwowane przez autora Metal Gear Solid, ale wszystkich ostudziła informacja, że z ogłoszeniem następnego projektu Kojima Productions poczeka do E3. Pamiętamy doskonale niesamowity trailer MGS4 z 2005 roku, za dwa miesiące nastąpi podobne trzęsienie ziemi. Na jednej z plansz prezentacji pojawiła się postać ninja – czyżby głównym bohaterem kolejnej odsłony sagi był Raiden? Jego kapitalny projekt w MGS4 nie przeszedł bez echa, a jeśli na sali jest ktoś, kto nie chciałby wcielić się w postać Jacka, niech pierwszy rzuci padem. Nie ma chętnych?

#### W ŻYŁACH ZEMSTA ZAMIAST KRWI

Nagranie z fragmentem God of War II także ujrzało światło dzienne, choć nie zyskało tak wielu przychylnych opinii, jak Uncharted 2. Wiele osób ciągle narzeka, że gra wygląda jak GoW w HD, ale to oczywiście nieprawda. Na PlayStation 2 modele postaci i otoczenie były kilka razy mniej szczegółowe, zaś trzecia część przygód Ducha Sparty w ruchu wygląda prześlicznie, nawet jeśli autorzy nie zdołają utrzymać stałych 60 klatek na sekundę. Kratos w prezentowanym fragmencie wycina kilku wrogów Ostrzami Chaosu, a potem wrzyna się nimi w cyklopa i siedząc na jego grzbiecie sieje pożogę. Bestia reaguje z wyraźnym opóźnieniem, ale jest na tyle silna, że jednym ciosem maczugi wyrzuca



w powietrze kilkunastu mniejszych chłystków. Filmik nie trwał nawet półtorej minuty, ale wystarczył, żebyśmy jeszcze mocniej napalili się na masakrę w wykonaniu Kratos.

Sony pokazywało też inFamous, które jest na ukończeniu. Wybory dokonywane przez bohatera przypominają Fable II i za to kciuk w górę. Tym bardziej, że faktycznie mają wpływ na przebieg gry i postacie odnoszą się do Cole'a zgodnie z tym, co zrobiliśmy. Ciekawie wyglądało spotkanie z graffiti-artistą, który na ścianie wysprejował dwie wrzuty głównego bohatera – jako herosa ratującego ludność i jako złego koleżkę na krwistoczerwonym tle. Od gracza zależy, którą wersję koleżka ozdobi całe miasto, a tym samym nastawi mieszkańców do Cole'a. Szerzej o grze piszemy kilka stron dalej.

Insomniac pracują pełną parą nad nowym Ratchetem o podtytuł Crack in Time, ale krótki zwiastun nie przyniósł konkretnych informacji. Niezmiennie dobrze wygląda Fat Princess, która mechaniką odrobinę przypomina stareńkich Settlersów, co jeszcze lepiej wróży temu tytułowi. Oficjalnie zapowiedziano Ninja Gaiden Sigma 2, czyli dopakowaną bonusami drugą odsłonę przygód Ryu Hayabusa, a także lansowano Dynastii Warriors: Strikeforce na PSP. Ciekawostką był panel z dyskusją między innymi Sudy51 i Fumito Uedy, w której ten pierwszy odważył się spytać, co się dzieje z następcą ICO i Shadow of the Colossus. Spłoszony Ueda wymijająco stwierdził, że klimatem gra będzie przypominać ICO i nie może więcej mówić, bo na sali są szefowie Sony. Na wieści o nowym dziele twórcy „Kolosów” musimy więc jeszcze trochę poczekać. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że Team ICO zaprezentuje grę jeszcze w tym roku, ale na pewno nie zagramy przed 2010.

Japoński potentat wykorzystał GDC tak dobrze, jak tylko mógł. Tegoroczna kolejka ekskluzywnych tytułów wygląda kalorycznie, cieszą gesty jeszcze lepiej wspomagające developerów third-party i widać, że machina pod tytułem PlayStation 3 jest rozpędzona. Ochoczo rzucimy się jej pod koła.

## W OCZEKIWANIU NA CZERWIEC

Microsoft zawsze lubił blichtr E3, więc i tym razem na wszelkie skrywane projekty Rare, czy sequel Forza Motorsport, trzeba będzie zaczekać do tegorocznej wystawy w Los Angeles. Najciekawiej wypadła konferencja Petera Molyneux, który podobnie jak Kojima rozpytywał się nad możliwościami konsol, unaoczniał wielkość Fable II i z pasją opowiadał o tym, dokąd zmierzają gry video. Nie sposób odmówić mu wizjonerstwa, ale szkoda, że nie ujawnił żadnych konkretnych i musieliśmy obejść się smakiem. Na pewno w Lionhead dłużej nad czymś więcej niż DLC do Fable, ale najwidoczniej projekt jeszcze nie nadaje się do pokazania szerszej publiczności.

Do tej pory BioWare nie powiedziało wprost, co się dzieje z Mass Effect 2 na PS3, więc tytuł chwilowo jest zapowiedziany na Xboxa 360 i pecety. Kosmiczny erpeg z każdym kolejnym wywiadem obiecuje coraz więcej, ale na GDC niestety nie zobaczyliśmy go w ruchu.

## +

### Pogłoski o rozmowach Microsoftu z Blizzardem na temat architektury następcy Xboxa 360 wzbudziły niezdrowe podniecenie. Czyżby World of Warcraft miał doczekać się konsoli, która stanie się dla niego drugim domem?

Microsoft podobnie jak Sony ciągle wspiera developerów i dostarcza im nowsze narzędzia do pracy. Na GDC nie pokazał wiele, ale nikt nie wie, ile umów zostało nawiązanych za zamkniętymi drzwiami i czym jeszcze zaskoczy gigant z Redmond. Dużą ciekawostką był pilot od GameTrak stylizowany na kontroler Wii i działający na podobnej zasadzie. Niedawno głośno było o tym, że Rare tworzy odpowiednik wiiłota dla Xboxa, widać temat jest wciąż żywy.

Co prawda kosztują one 400 złotych, ale nie siedzą na stałe w konsoli – można je przerzucać do kamery, aparatu czy laptopa. Rozwiązanie dużo wygodniejsze i bardziej mobilne od klasycznego „twardziela”.

Zapowiedziano trzy tytuły spod szyldu Final Fantasy: My Life as a Darklord, FF IV: The After Years i pierwszą część sagi na Virtual Console. Nintendo prezentowało także całkiem udane rysunkowe Punch-Out!, oczekiwanego FPS The Conduit (to nadal wielka niewiadoma – raz wygląda fantastycznie, raz

Pecetowców zelektryzowały informacje o OnLive, nowej usłudze umożliwiającej wypożyczanie gier przez internet. Na czym polega jej wyjątkowość? Szybkość działania gry i jakość grafiki nie zależą od mocy posiadanego sprzętu, a wyłącznie od przepustowości łącza internetowego. Według zapewnień autorów przy 5Mb/s można uzyskać wysoką rozdzielczość i cieszyć się na przykład Crisisem na laptopie z klasy budżetowych. Brzmi zbyt pięknie, żeby było możliwe? Dzięki specjalnej przystawce OnLive będzie można podłączyć do telewizora, więc poniekąd usługa ma rywalizować także z konsolami. Serwis ma wsparcie największych wydawców, ale nie wiadomo, w jakim tempie będzie się rozwijał i czy zmieni cokolwiek w krajobrazie rządzących platform.



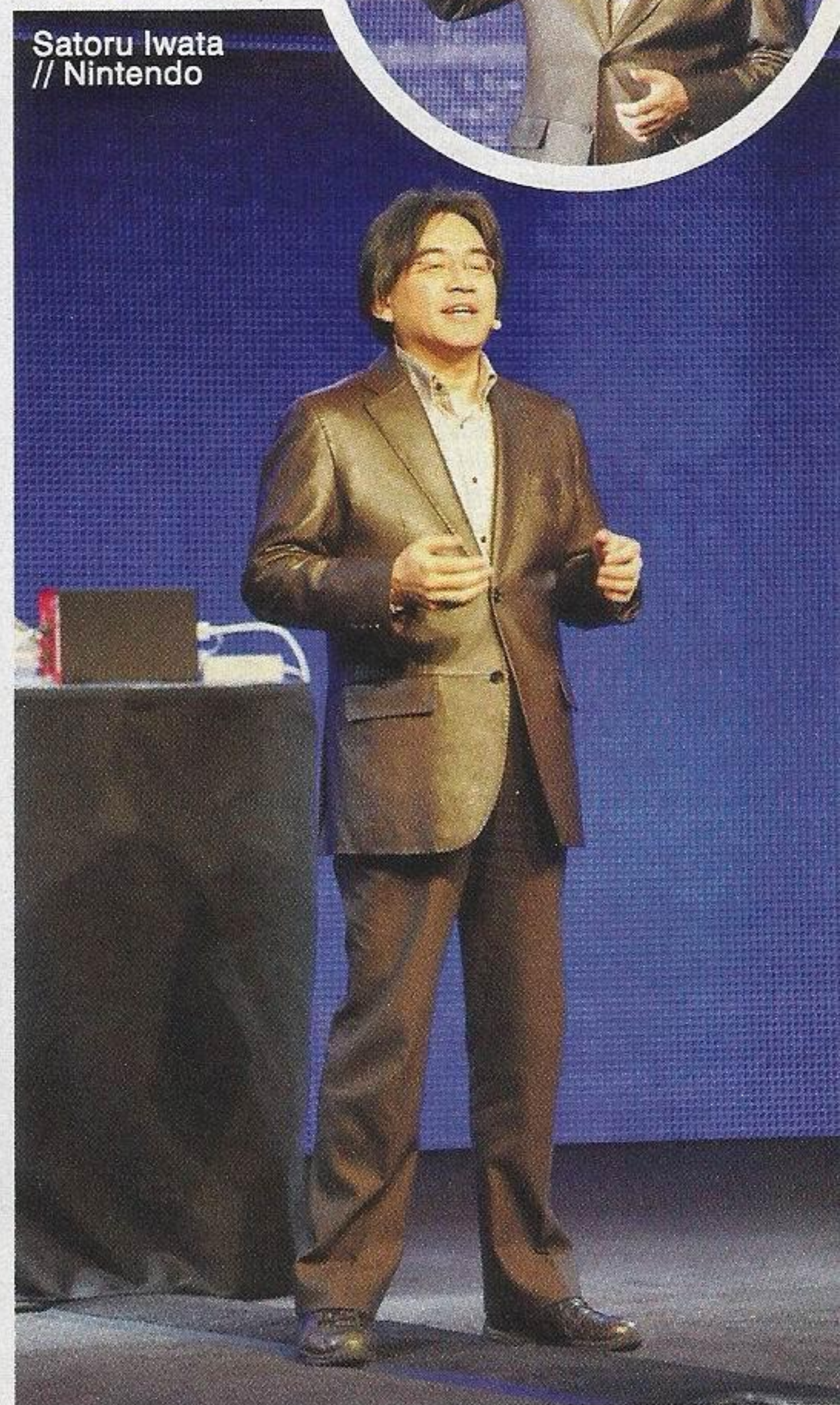
Peter Molyneux // Lionhead



Hideo Kojima  
// Kojima Productions



Satoru Iwata  
// Nintendo



OnLIVE



kinematoGRAfia

## STREET FIGHTER THE LEGEND OF CHUN-LI

Wooohoooo! Kolejna ekranizacja gry. Cieszyć się, prawda? W końcu to prawdziwy zaszczyt, że znowu jakaś dobra dusza wzięła na warsztat głupią grę i przerobiła na film – rozrywkę dla normalnego człowieka. Wybaczcie, jeśli wydają się rozgoryczony, ale ja już kurna nie mogę. Niech już lepiej filmowcy trzymają się adaptowania komiksów, bo tam zdecydowanie mniej kaleczą sztukę. Ale do rzeczy.

Reżyserem Legendy Chun-Li jest nasz rodak, wytrawny operator filmowy Andrzej Bartkowiak, który już chyba na dobre dał się zaszufladkować jako facet od filmów, w których „o nic nie chodzi, ale niech przynajmniej fachowo wygląda, żeby gówniarze zaślinili się z wrażenia”. To także jego kolejne zetknięcie z grami, po niespecjalnym, ale też niewołającym o pomstę do nieba Doomie. Tym razem mamy historię ze świata Ulicznego Wojownika, a konkretnie ulubienicy tłumów, obdarzonej udami, które udusiłyby słonia, Chun-Li. I co, czyżby tym razem jakoś to wyszło?

Nie. Naprawdę mieliście nadzieję na inną odpowiedź? Ale, żeby sprawiedliwości stało się zadość, spójrzmy na to dzieło kinematografii z dwóch perspektyw – jako na film ze słowami „Street Fighter” w tytule oraz film sam w sobie.

W kwestii tego pierwszego, właściwie nie ma o czym mówić – wyraźnie widać, że ludzie odpowiedzialni za scenariusz mieli dorobek gier głęboko w tyle. Wystarczyłoby pozmienić imiona kilku postaci i nikt, ale to nikt, nie skojarzyłby tego filmidła z Ulicznym Wojownikiem. Niby jest Bison, Vega, Balrog, Gen i paru innych, ale podobieństwo do postaci z gier wydaje się raczej incydentalne. No dobra, Balrog jest duży i czarny, a Vega ma maskę i pazury – szokująca dbałość o detale. Reszta to już zupełnie inna parafia, bohaterowie nie szpanują charakterystycznymi ciosami, ani nie walczą swymi stylami. Inna sprawa, że w ogóle specjalnie nie walczą. Olanie pierwowzorów boli o tyle, że obsada jest całkiem trafiona – ładna pani grająca tytułową bohaterką sprawdza się całkiem nieźle (co prawda uda nie te, ale żeby osiągnąć obwód z gier bez efektów specjalnych, by się nie obyło), Bison także ma potencjał – gdyby chłopaka ogolić to z twarzy pasowałby jak ulał. Inna sprawa, że i tak nie pasuje z niczego innego i zachowuje się jak zły pan ze Szklanej Pułapki 8. Do wesołych niespodzianek zaliczyłbym natomiast starego znajomego, Robina „Liu Kanga” Shou, wcielającego się w Gena, ale jego rola bynajmniej nie ratuje filmu.

Dobra, to wiemy już że ze Street Fighterem film ma tyle wspólnego, co glan w krocze z erotycznym masażem. To może chociaż broni się jako osobne dzieło? Niestety, też skucha. Mam wrażenie, że Bartkowiak chciał nakręcić mroczny film akcji, ale wyszło mu nijakie nudziarstwo. OK, rozumiem, że gdyby postacie wyglądały dokładnie tak, jak ich odpowiedniki z gier, to wyglądałoby to debilnie, tyle tylko że film i tak jest osłabiająco głupi. Historyjka nie trzyma się kupy, dialogi są drętwe nawet jak na standardy gatunku, co gorsza nie ma się z czego pośmiać, aktorstwo waha się od znośnego do odstręczającego (pan grający Charliego powinien mieć urzędowy zakaz wstępu na jakikolwiek plan filmowy), a całość zwyczajnie nuży. Tak, film jest rzetelnie nakręcony – w końcu pan Bartkowiak wie gdzie i jak podetknąć kamerę, żeby wyglądało profesjonalnie, ale nic więcej nie da się na ten temat powiedzieć. Fachowa chafftura. Rzadkie sceny walk są zmontowane bez krztyny wyobraźni i zwyczajnie nudzą. Wspominałem wcześniej, że nie ma ciosów z gier – jedynym wyjątkiem jest pojawiający się pod koniec filmu Kikoken, który wygląda komicznie żenująco.

Podsumowując, Legend of Chun-Li to kolejna szrama na wizerunku filmowych adaptacji gier. Szkoda, tym bardziej, że nadal ludzkie się, iż porządny film na podstawie Street Fightera DA się zrobić, nawet trzymając się stylistyki i konwencji z gier. Ot, taki baśniowo-przygodowy film kung-fu. Niestety, jak na razie mamy dwa chybieńia – jedno spektakularne z 1994 roku, kiedy palkarz starał się za mocno i znokautował się własnym kijem, i drugie przy którym w ogóle zapomniał machnąć i zarobił piłką w twarz. Do trzech razy sztuka? Może lepiej nie... //DrMax



średnio jak Red Steel) i wyścigi Excitebots, ale nie są to tytuły pierwszoligowe. Najwyraźniej podjęto decyzję o skupieniu się na rozmowach między developerami, a nie zapowiedziach nowych tytułów.

Premiera Boom Blox Bash Party niedługo i gra jawi się równie nieźle jak „jedyńka”. Wreszcie pokazano obszerny zwiastun Indiana Jones and the Staff of Kings, ale tytuł grzeje chyba tylko największych fanów Indy’ego. Gra wygląda jak z poprzedniej generacji, zaś wykorzystanie wiłota jest świetne tylko w przypadku bicia. Chętniej przywitilibyśmy odsłonę wojaży Dr. Jonesa na konsolach hi-def, ale w Staff of Kings też na pewno zagramy.

Odświeżona wersja DSa z kamerką zawitała już do Europy (premiera odbyła się 3 kwietnia), a Ninty na GDC przywiozło WarioWare: Snapped!, które przypomina Eye Toya tylko z bardziej zwichrowanymi i schizowymi pomysłami. Prezentacja wypadła świetnie, seria zawsze bawiła niemożliwie i ten aspekt się nie zmienia, choć oczywiście w autobusie nie zagramy – konsolka musi leżeć na płaskiej powierzchni.

Podczas konferencji Nintendo najwięcej emocji wywołała zapowiedź The Legend of Zelda: Spirit Tracks, sequeła



### WYDŁUŻ DOBĘ JAKIMŚ SPOSOBEM

Infinity Ward zapowiedzieli wprowadzić kontynuację CoD 4, ale jednocześnie ogłosili, że rezygnują z tytułu Call of Duty i ich gra od tej pory nazywa się po prostu Modern Warfare 2. Zwiastun ujawnił dzień 10 listopada jako datę premiery i przy okazji pobit rekord w kategorii „niczego-nie-pokażemy-w-pierwszym-trailerze”, bo przez długi czas obserwujemy zielonkawę EKG, a dopiero ostatnie kilka sekund upływa wśród wybuchów, spadających helikopterów i krzyków ginących wojaków. Najwięksi zapaleńcy poddali filmik analizie i wyszło im, że na jedną z misji bohaterowie udadzą się do Rio de Janeiro.

## Infinity Ward zapowiedzieli wprowadzić kontynuację Call of Duty 4, ale jednocześnie ogłosili, że rezygnują z tytułu Call of Duty i ich gra od tej pory nazywa się po prostu Modern Warfare 2

przeboju z DSa. Tytuł realizowany jest w tym samym cel-shade’owanym stylu graficznym. Link będzie przemieszczał się uroczo lokomotywą i choć pomysł może wyglądać dziwnie, aż tak bardzo nie różni się od poróżowania statkiem w Phantom Hourglass. Gra ukaże się jeszcze w tym roku.



Na Game Developers Conference zapowiedziano sequel wymienionego DiRTa, nową strategię R.U.S.E., swoje pięć minut zaliczył Postal 3. To znowu będzie głupkowata gra przepełniona prawdziwie bezsensowną brutalnością – zwiastun prezentował jeżdżenie na Gingerze i strzelanie do ludzi, a także masakrowanie ich wściekłą tchórzofretką, która pazurami rozszarpała przechodniów. Tytuł wygląda jak z początków poprzedniej generacji, jest drętwy i nie przykuł niczyjej uwagi. Swoje pokazy miały Batman: Arkham Asylum i Prototype, ale nie ujawniono żadnych nowych informacji na ich temat. Wolelibyśmy dostać bardziej zaawansowane wersje, by móc je dokładniej przetestować – premiery w połowie roku, a więc niedługo.

Patrząc na zapowiedzi i informacje płynące z GDC 09 można być umiarkowanym optymistą. Słowo na „k” dotyczące rynków finansowych nie zdominowało zjazdu twórców gier i zostało brutalnie zgniecione przez wzajemne rozmowy o współpracy. Przykładowo zawarto umowę między Square Enix a Eidosem, tym samym marki Final Fantasy i Tomb Raider zrobiły krok ku sobie. GDC nie przyniosło wielu nowych zapowiedzi, oficjalnie ogłoszono prace nad kilkoma projektami, o których w zasadzie wszyscy wiedzieli. To raczej w czerwcowym słońcu przebijającym się przez okna Convention Center pojawiają się po raz pierwszy tytuły, które potem wylądują na okładkach Neo Plus. W San Francisco jedynie zaostrono nam apetyty i podano przystawki przed głównym daniem. Bardzo nam smakowały i z apetytem czekamy na E3. ■■



# FIGHT NIGHT

★★★ **ROUND 4** ★★★  
**FEAT. TOMASZ ADAMEK!**



XBOX 360

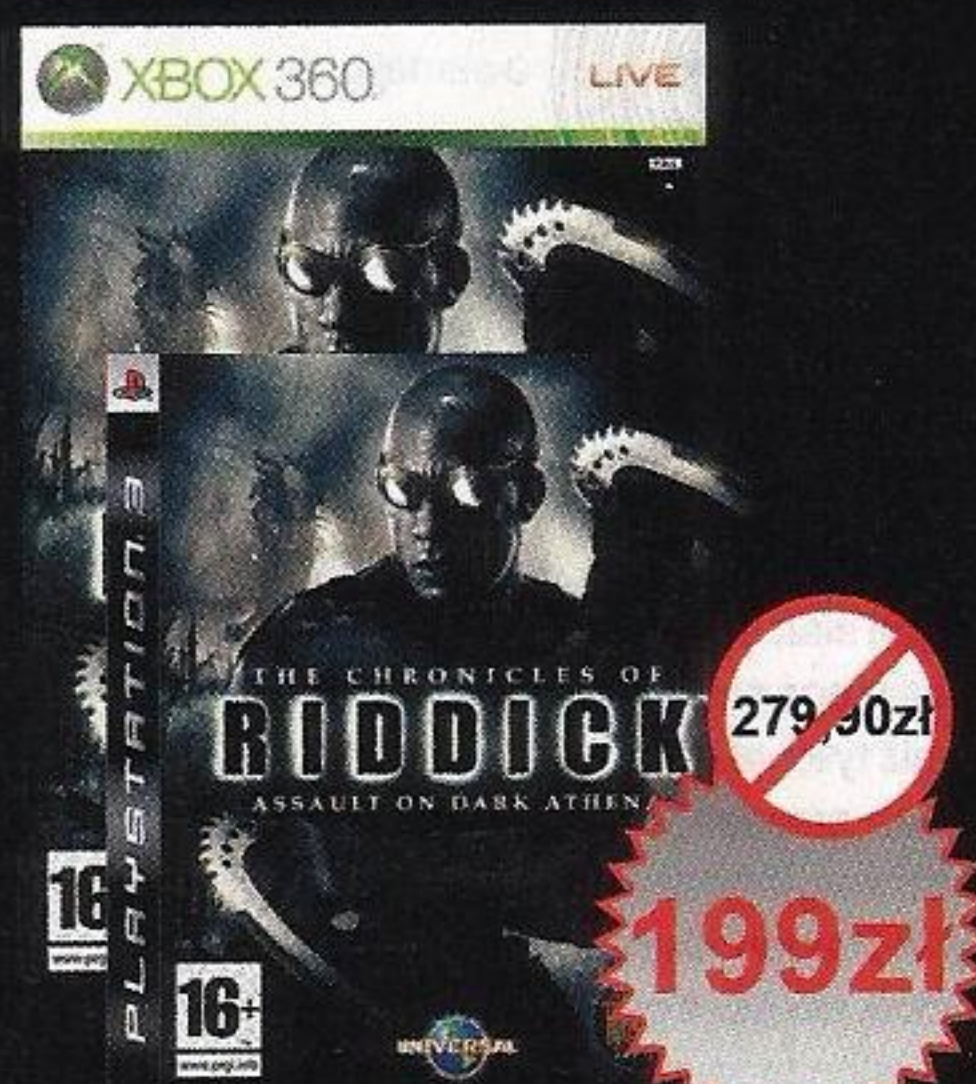
PS3  
 PLAYSTATION 3

- ✓ Światowa gwiazda zawodowego boksu, Tomasz "Góral" Adamek, po raz pierwszy w wirtualnym ringu!
- ✓ Bezkonkurencyjny tytuł w tej dyscyplinie sportu
- ✓ Plejada gwiazd boksu, w tym po raz pierwszy od 10 lat - Mike Tyson w grze wideo
  - ✓ Nokautująca grafika
- ✓ Stałe 60 klatek animacji na sekundę (doskonała płynność akcji)
- ✓ Tylko u nas w prezencie czapka z logo gry

## WIOSENNE LEWE PROSTE!



Ojciec chrzestny 2  
 PS2/X360



Chronicles of Riddick  
 PS3/X360  
 zarezerwuj w preorderze!



Sacred 2  
 PS3/X360  
 zarezerwuj w preorderze!

## KWIETNIOWY KNOCKDOWN CENOWY!

Wybierz 2 gry z serii EA Platinum (PlayStation 3) lub Classic (Xbox 360) w łącznej cenie 139,90 zł!  
 Pełna lista tytułów w promocji na [www.ultima.pl](http://www.ultima.pl). Przykładowe tytuły:





# OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Prawdziwa wojna jest emocjonująca, nawet jeśli nie wygląda tak widowiskowo jak w hollywoodzkich filmach.

NA  
WŁASNE  
OCZY

## INFO

DEVELOPER: CODEMASTERS  
WYDAWCA: CODEMASTERS  
TERMIN: LATO 2009  
KONSOLA: XBOX 360, PS3

**W** świecie strzelanin karty są właściwie rozdane. Wiadomo, że od czasu Call of Duty 4 świat się zmienił, a my nie lykamy już byle czego. Toteż twórcy starają się mniej lub bardziej wiernie CoDa kopiować. Tymczasem Codemasters zdecydowali się na zagranie zupełnie innej piłki. Operation Flashpoint: Dragon Rising stoi tak daleko od Modern Warfare, jak to się tylko da. Zamiast zręcznościowej jazdy bez trzymanki będzie prawdziwa wojna.

## HARDKORRRR.....

Nasz obraz wojny jest mocno wypaczony przez filmy. Wyobrażamy sobie głównie epickie bitwy, eksplozje wyrzucające w powietrze chmury ognia oraz płonących odpadków i widowiskowe wymiany ognia, w których trafieni kulami przeciwnicy odstawiają istny balet śmierci. Rzeczywistość jest zupełnie inna. Prawdziwe strzelaniny rzadko kiedy toczą się na tak małych dystansach, jak w CoD czy Killzone 2. Prawdziwa broń nie pluje półmetrowymi językami ognia, granaty nie wybuchają w płomieniach, a człowiek trafiony kulą osuwa się na ziemię, a nie frunie dwa metry do tyłu. Można by powiedzieć, że prawdziwa wojna jest nudna. Oczywiście do momentu, kiedy na szali zostaje postawione nasze życie.

Codemasters doszło do słusznego wniosku, że rynek strzelanin powoli osiąga stan nasycenia i że starsi gracze mogą szukać czegoś więcej, niż tylko akcji.

O zamieszaniu z prawami do tytułu i dziwnej drodze produkcyjnej Dragon Rising więcej w ramce, ale dość powiedzieć, że w końcu producenci wyszli na prostą i na niedawnym pokazie w nowej siedzibie Codiesów pod angielskim Brighton zaprezentowali niemal ukończoną wersję gry. I muszę powiedzieć, że zrobiła na mnie spore wrażenie.

Zaznaczę, że jestem miłośnikiem militariów. Nie jakimś hardkorowym, chodzącym

w moro i salutującym szefowi po oddaniu tekstu, ale lubię wiedzieć czym różni się M1A1 od M16. Podoba mi się także koncepcja realistycznego pola walki. Chciałbym móc poczuć, przynajmniej zasymulowane, wrażenia żołnierza biorącego udział w prawdziwym starciu. I z tych powodów odrzucam z góry jakiegokolwiek zarzuty, że Flashpoint to nuda, bo strzelaniny nie są widowiskowe. Jak ktoś chce widowiskowych strzelanin – droga wolna, Sony z pewnością się ucieszy z kolejnego nabywcy Killzone 2. A dla takiego lajtowego miłośnika militariów jak ja, Dragon Rising oferuje prawdziwą wycieczkę do raj. Czy może raczej do piekła, zależy z której strony spojrzeć.

Podstawową zasadę należy sobie wkuć od razu – kule zabijają. Zabijają na śmierć, a ranny nie może po prostu schować się, żeby po kilku sekundach mu się w magiczny sposób polepszyło. Z tą wiadomością dobrze utrwaloną w głowie, można zabrać się za opowiadanie o samej grze.

## WYSPA NA KOŃCU ŚWIATA

Akcja gry toczy się na wyspie u wschodnich wybrzeży Rosji. Ostatnio odkryto tam spore złoża ropy, które przyciągnęły uwagę światowych mocarstw. Oprócz Rosjan na wyspę przybywają siły ekspedycyjne Japonii, Chin i Stanów Zjednoczonych. Konflikt wybucha natychmiast.

O samej wyspie warto wspomnieć kilka słów – w najszerszym miejscu ma 36 kilometrów, a jej powierzchnia to 220 kilometrów kwadratowych. To jeden z największych obszarów jakie dotąd odwzorowano w strzelaninie i, co naj-

ważniejsze, jest całkowicie otwarty. Żadnego doładowywania – cały teren jest doczytywany na bieżąco. Widziałem działające buildy na PS3 i Xboxa (choć główna część prezentacji prowadzona była na PC) i na obu wszystko działało idealnie płynnie. Producenci pokazywali jak w trybie developerskim kamera przelatuje z jednego końca wyspy na drugi nie zającąc się ani na chwilę. Po czym zrobiono efektowny najazd na zniszczoną fortecę, pełną szczegółów jak na FPSa przystało. Jeśli w oddali, kilkanaście

**PODSTAWOWĄ ZASADĘ NALEŻY WKUĆ OD RAZU – KULE ZABIJAJĄ. ZABIJAJĄ NA ŚMIERĆ, A RANNY NIE MOŻE PO PROSTU SCHOWAĆ SIĘ**

Force i działa przede wszystkim na tyłach wroga. Kampania obejmująca łącznie piętnaście misji zostanie podzielona pomiędzy tych dwóch osobników (w stosunku 8 do 7), aby dać graczom jak najdokładniejszy obraz działań współczesnej piechoty.

Marine weźmie udział w dużych starciach, szturmach na umocnienia wroga, czy klasycznych misjach eskortowych. Gdy dochodzi do kontaktu z przeciwnikiem, rozpoczyna się długa wymiana ognia, mogąca trwać nawet i kilka minut. Z kolei misje komandosów nastawione będą na walkę na niewielkich dystansach, szybką i bezwzględną – klasyczne hit'n'run.

Dragon Rising będzie prawdziwą gratką dla fanów realistycznych gier wojennych.







### DZIWNE LOSY FLASHPOINTA

Flashpoint: Cold War Crysis debiutował na pecetach w 2001 roku. Gra została zrobiona przez Czechów z Bohemia Interactive i mimo sporej ilości błędów nekających pudełkową wersję, okazała się sukcesem. Był to chyba pierwszy symulator żołnierza z prawdziwego zdarzenia, przez co stał się jednym z ulubionych materiałów modderów wszelkiej maści. Bohemia wydała grę poprzez Codemasters, ale drogi obu firm się rozeszły. Potem Czesi zrobili grę Armed Assault, która w Europie Wschodniej została wydana nieukończona i była tak naprawdę zakamuflowanym betatestem, przed premierą w Anglii, Francji, Hiszpanii i Niemczech. Mimo ściemy gra była uznawana za spadkobiercę Flashpointa, a Bohemia pracuje na Arma 2, która ma wyjść na dniach. Tymczasem Codemasters, które nadal miało prawa do oryginalnego Flashpointa, pracowało nad oficjalną kontynuacją. Grę zaczęto robić pięć lat temu, ale po dwóch latach projekt zresetowano. Teraz, po trzech latach produkcji, Dragon Rising w końcu przybrał ostateczną formę.

planowania ruchów. Interfejs jest przemyślany, oprócz podręcznego menu można także używać satelitarnej mapki wojskowej, więc zarządzanie oddziałem nie jest udręką. Trzeba liczyć się z ranami, więc od razu można odpuścić sobie akcje w stylu Rambo.

Walka nie zawsze toczyć się będzie na piechotę. Autorzy zapowiadają ponad 70 różnych pojazdów, oczywiście – jak wszystko w tej grze – idealnie odwzorowanych. W trakcie pokazu widzieliśmy tylko pluton Strikerów (transporterów opancerzonych) i dwa Mi-24 przelatujące gdzieś w oddali. Ale podobno fizyka pojazdów (zwłaszcza helikopterów) jest rewelacyjna i – nie spodzianka – bardzo realistyczna.

### HORYZONT ZDARZEŃ

Horyzont, taki prawdziwy, nie wyrysowany przez zdolnego grafika i wklejony jako tło, to w grach komputerowych nadal rzadkość. Zwłaszcza w strzelaninach. W Dragon Rising szybko się do niego przywyka, ale cały czas robi wrażenie. Pole widzenia jest olbrzymie – w zależności od pogody można dostrzec obiekty oddalone nawet o 10-15 kilometrów. Grafika nie kopie, może jak Killzone 2, ale jest tu parę rodzynek. Wspaniale wygląda zmieniające się dynamicznie oświetlenie i pogoda. Modele są szczegółowe i doskonale animowane. Na efektowne pady nie ma co liczyć, ale podobno trafienie z karabinu Barrett o kalibrze .50 potrafi urwać nogę. Każdy model zbudowany jest z 16 oddzielnych stref, które można w razie czego usunąć. Pojazdy, a przynajmniej te, które widziałem, wyglądały bezbłędnie zarówno w trakcie postoju, jak i w ruchu. Przepięknie prezentował się dym – autorzy zapewniają, że w trakcie bitwy kurz będzie się podnosił

z ziemi na długie minuty, a nie zniknął po kilku sekundach jak w zręcznościówkach. Wersja xboxowa miała jeszcze troszkę problemów, ale na PS3 gra wyglądała świetnie.

Operation Flashpoint: Dragon Rising zapowiada się na konkretny symulator żołnierza. Będzie wymagający, ale pozwoli przeżyć chwile, jakie są udziałem prawdziwych żołnierzy walczących w prawdziwych wojnach. //zooltar

### GET REAL

Dragon Rising poraża przywiązaniem do detalu – tu nawet chwasty porastające zbocze góry, po której powoli pełzł mój czterosobowy oddział marine'ów, są takie, jak na wschodzie Rosji. Developerzy dokładnie odrobili lekcje, zbierając setki gigabajtów danych referencyjnych na temat każdego elementu w grze, czy jest to drewniany wychodek stojący za zburzonym domkiem, czy

SAW M249,

niesiony przez jednego z moich podwładnych.

Gdy przy oddalonym o kilkaset metrów brzoźowym zagajniku zauważyłem zielony namiot, natychmiast zatrzymałem oddział. W kilka sekund, używając prostego w obsłudze menu promienistego, kazałem żołnierzom rozstawić się na pozycjach – M249 to doskonała broń do przyciskania wroga do ziemi. Podczas gdy dwaj żołnierze otworzyli ogień, ściągając na siebie uwagę strażników, ja z pozostałym członkiem fireteamu pognałem na flankę. Zza kamienia miałem doskonałe pole ostrzału i mogłem spokojnie zdejmować kolejnych wrogów. Przyrządy celownicze mojego M16 sprawdziły się doskonale – sterowanie padem jest bardzo dobrze wyważone, więc strzelanie to prawdziwa przyjemność. Oczywiście nie bez znaczenia jest też sposób prowadzenia walki – trzeba się zatrzymać i dokładnie wymierzyć, a wróg rzadko znajduje się

bliżej niż 30-50 metrów. W takich warunkach analogowe gałki sprawdzają się bardzo dobrze i nie trzeba być mistrzem CoDa, żeby skutecznie prowadzić ogień.

Trudność leży zupełnie gdzie indziej – jak zająć przeciwnika, by nie zdążył oddać śmiertelnego strzału? Tak jak w prawdziwym świecie, tu trzeba zlikwidować cel, zanim on zrobi to z nami. Ponieważ kule są tak zabójcze, trzeba minimalizować szanse na trafienie. Gdy tylko oddałem kilka strzałów w kierunku chowających się Rosjan, oni natychmiast odpowiedzieli ogniem. Niebezpiecznie blisko mojej pozycji zaczęły wykłwitać fontanny ziemi, a gdy kule zaczęły rykoszetować od kamieni, szybko się zwinąłem. Na szczęście w pobliżu rośło kilka drzew, więc mogłem

się schować i przenieść w inne miejsce. Przy okazji mogłem zaobserwować jedno z wielu fajnych i realistycznych zachowań sztucznej inteligencji – Rosjanie jeszcze przez chwilę strzelali w miejsce, w którym mnie ostatnio widzieli, a po chwili przestali i wysłali tam patrol. Aha, byłbym zapomniat wspomnieć, że w tym czasie moi pozostali żołnierze zostali poszatkowani na kawałki – podprowadziłem ich za blisko



**DRAGON RISING PORAŻA PRZYWIĄZANIEM DO DETALU – TU NAWET CHWASTY SĄ TAKIE, JAK NA WSCHODZIE ROSJI**

wroga i na zbyt długo zostawiłem samych. Tę misję widziałem jeszcze dwa razy, bo oprócz mnie grali także inni dziennikarze. Za każdym razem cała akcja wyglądała zupełnie inaczej, a każdy z nas próbował zupełnie innych metod. Warto też dodać, że we wszystkich przypadkach całość kończyła się tragicznie.

Gra jest trudna, ale trudna w fajny sposób. Zmusza do kombinowania i dokładnego



# R.U.S.E.

## Ta wojna nigdy się nie skończy

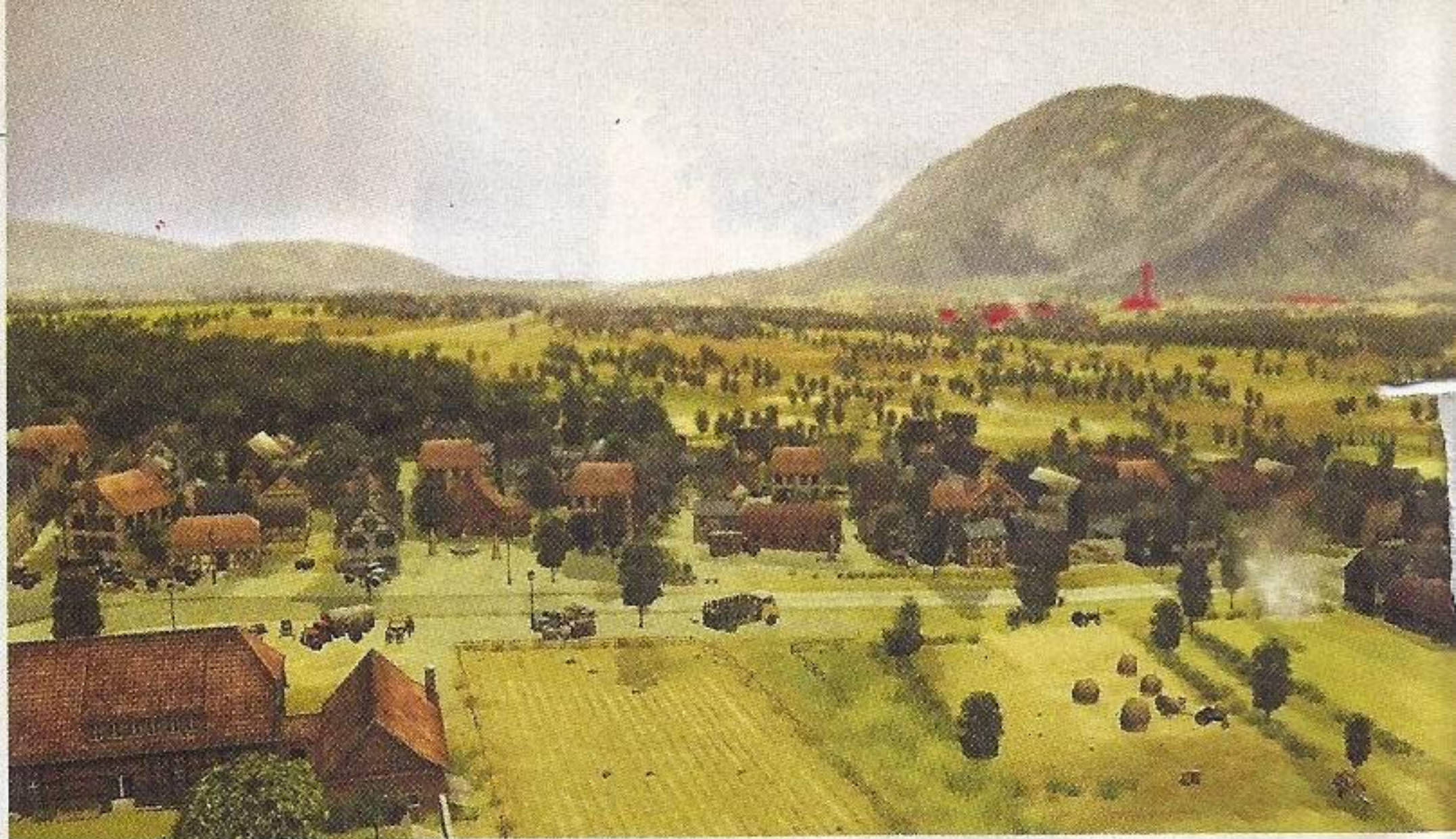
**P**remiera Halo Wars pokazała, że wydawanie strategii na konsole to nie pomyłka. Wystarczy, że producent dopracuje sterowanie, nieco uprości zasady i można grać nawet na padach. Co więcej, można na tym gatunku nieźle zarobić. Debiutujące w Wielkiej Brytanii Halo Wars przegrało batalię pod względem sprzedaży jedynie z Killzone 2. Gra Ensemble Studios przebiła się nawet do dwudziestki najczęściej kupowanych tytułów w Japonii, co budzi prawdziwy podziw, biorąc pod uwagę ciężką sytuację Xboxa 360 w tym kraju. Oczywiście marka Halo zrobiła swoje, ale nic nie zmienia faktu, że to strategia. Na konsolę. Nie dziwi więc fakt, że kolejne firmy, zapowiadając swoje taktyczne pozycje, nie zapominają również i o naszych ukochanych zabawkach. Tym razem ekipa Eugen Systems przedstawia nam R.U.S.E.

### JEDEN TYTUŁ, DWIE GRY

Call of Duty 4: Modern Warfare udowodniło, że gracze chcą odpocząć od strzelanin

osadzonych w realiach II Wojny Światowej. Jednak w przypadku strategii sytuacja jest zgoła odmienna. Komediowy Red Alert 3, kosmiczny Supreme Commander i fantastyczny The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth nie mają nic wspólnego z realizmem historycznym, czy jakimkolwiek innym. Dlatego zapowiedź R.U.S.E. odbieram bardzo pozytywnie. Wreszcie spojrzymy na pola walki II Wojny Światowej z zupełnie nowej perspektywy. I to dosłownie.

Eugen Systems bardzo ambitnie podchodzą do tego projektu i chcą nam dostarczyć niezwykle szerokie spektrum wrażeń. Bowiemy to od gracza będzie zależało, czy będzie kierował całą armią, czy też przeniesie się w bezpośredni rejon konfliktu i poprowadzi do walki określone oddziały. Mamy tu więc do czynienia ze skalą mikro i makro, co raczej rzadko zdarza się w tego typu produkcjach. Taka perspektywa na pewno zachęci wielu odbiorców, bo każdy strateg chciałby mieć pełną kontrolę nad rozgrywką. Tutaj R.U.S.E. pokazuje swój pazur, bo jako generał całej armii mamy zupełnie inne zadania niż dowódca jednego batalionu. Szersze spojrzenie na wojnę nie oznacza tylko i wyłącznie tego, że mamy pod swoją komendą więcej oddziałów. Musimy wykazać się analizą ruchów przeciwnika, obserwacją pola walki i pełną znajomością wszelkich plusów i minusów jednostek. Do tego dochodzi cała warstwa szpiegowska, bo informacja o pozycji i siłach wroga będzie kluczowa dla zwycięstwa. Producent nie zdradził na razie zbyt wielu szczegółów w tym temacie, ale porównuje rozgrywkę w skali makro do gry w pokera, w której liczą się nie tylko mocne karty, ale przede wszystkim oszukanie i zwodzenie drugiego gracza. Nie zabraknie więc przechwytywania komunikatów wroga (i prawdopodobnie odszyfrowywania ich), wprowadzania go w błąd poprzez ciszę radiową, kamuflowania jednostek i zastawiania pułapek. Odcinanie linii zaopatrzenia i niszczenie infrastruktury to również chleb powszedni na generalskim stołku. Podobnie jak rozwijanie technologii, czy zapewnianie na czas posiłków. Kluczowe ma być przede wszystkim wysyłanie jednostek zwiadowczych i korzystanie z sieci szpiegów. Wszystko to w celu pozyskania informacji o słabościach wrogiej armii. Kłamstwa,



Ze znanych misji na pewno możemy wymienić Normandię z obowiązkową plażą Omaha i bitwę pod Monte Cassino, ale wiadomo już, że poza Europą odwiedzimy również Afrykę.

manipulacje, zdrady... Jeżeli marzycie o tym, żeby być jak Liquid Ocelot, to być może uda Wam się przygotować spisek na miarę Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

Produkcja Eugen Systems gwarantuje również typową dla strategii rozgrywkę, która zapewni nam wybór ponad dwustu jednostek i struktur. Piechota, pojazdy, lotnictwo, marynarka wojenna. Cały ten sprzęt zostanie przeniesiony do gry z zachowaniem realiów II Wojny Światowej i oddany do naszej dyspozycji. Podobnie jak w innych strategiach, będziemy musieli tak dobierać oddziały, by zdobyć przewagę

nad przeciwnikiem i nie dać mu się zaskoczyć. Jeżeli planujemy nalot bombowców, to warto się upewnić, czy w okolicy nie ma dział przeciwlotniczych. Warto też pamiętać o tym, że morze to nie tylko ładne widoki, ale i możliwość skorzystania z jednostek pływających, które mogą np. ostrzelać nadmorskie miasteczko.

Producent obiecuje równocześnie przyjazny interfejs, choć nie znamy jeszcze szczegółów odnośnie panowania nad bitewnym chaosem przy użyciu dwóch gałek kontrolera. Prawdopodobnie strona ekonomiczna zostanie nieco uproszczona, z nastawieniem na same starcia,

**TO OD GRACZA BĘDZIE ZALEŻAŁO, CZY BĘDZIE KIEROWAŁ CAŁĄ ARMIĄ, CZY TEŻ PRZENIESIE SIĘ W BEZPOŚREDNI REJON KONFLIKTU I POPROWADZI DO WALKI OKREŚLONE ODDZIAŁY**

### INFO

DEVELOPER: EUGEN SYSTEMS  
WYDAWCA: UBISOFT  
TERMIN: 2009  
KONSOLA: XBOX 360, PS3



choć raczej nie spodziewamy się totalnej prostoty znanej z Halo Wars. Autorzy nie chcą nas zarzucać tonami niepotrzebnych informacji, ponieważ zakłócałoby to płynność rozgrywki, ale równocześnie zadają o odpowiednią głębię strategiczną.

### IRISZOOM...CO?

R.U.S.E. będzie działać na autorskim silniku zespołu Eugen Systems o nazwie IRISZOOM. Choć samo oznaczenie kodowe nie powala, to producent zapewnia, że jego technologia dostarczy nam mapy o powierzchni setek kilometrów kwadratowych. Ba, cały teren Normandii ma być dostępny w czasie rzeczywistym. Nie wiem czy ta ekipa orientuje się, że obiecuje nam obszar prawie trzydziestu tysięcy kilometrów kwadratowych, ale mam nadzieję, że nie są to jedynie marketingowe obietnice. W końcu do tej pory walka o Normandię oznaczała jedynie lądowanie na plaży Omaha, a tutaj mamy otrzymać nie tylko krwawy desant, ale i całą kampanię na jednej mapie. Do tego dochodzą trzy poziomy przybliżenia obrazu, co będzie umożliwiało nam pełną kontrolę nad polem walki. Jednak tutaj odrobinę obawiam





## MADE IN FRANCE

Ekipa Eugen Systems nie pojawiała się do tej pory na stronach NEO plus, więc kilka słów o nich. W swoim dorobku mają tylko i wyłącznie komputerowe strategię w liczbie trzech. Times of Conflict to jak sama nazwa wskazuje – konflikt trzech cywilizacji w kosmicznej otoczce z setkami jednostek na ekranie. The Gladiators: Galactic Circus Games stawia na trzy literki RTS i szybką walkę, natomiast Act Of War: Direct Action to świat w obliczu kryzysu energetycznego, który wywołuje wojnę. Jak widzicie, nie ma tu szokujących tytułów, ale ten francuski zespół zna się na rzeczy. I o to chodzi.

❑ Zniszczenia prezentują się efektownie i całkiem realistycznie. Nic tak nie denerwuje, jak niezniszczalne domki i drzewka. Tym razem będzie wiadomo, że to miasteczko było polem ciężkich walk.



się o płynność animacji, bo pamiętam jak się skończyło dostarczenie tak olbrzymich map w Supreme Commander. Przy setce jednostek konsola dławiała się, więc mam nadzieję, że IRI-SZOOM jest tak mocny, jak go twórcy malują.

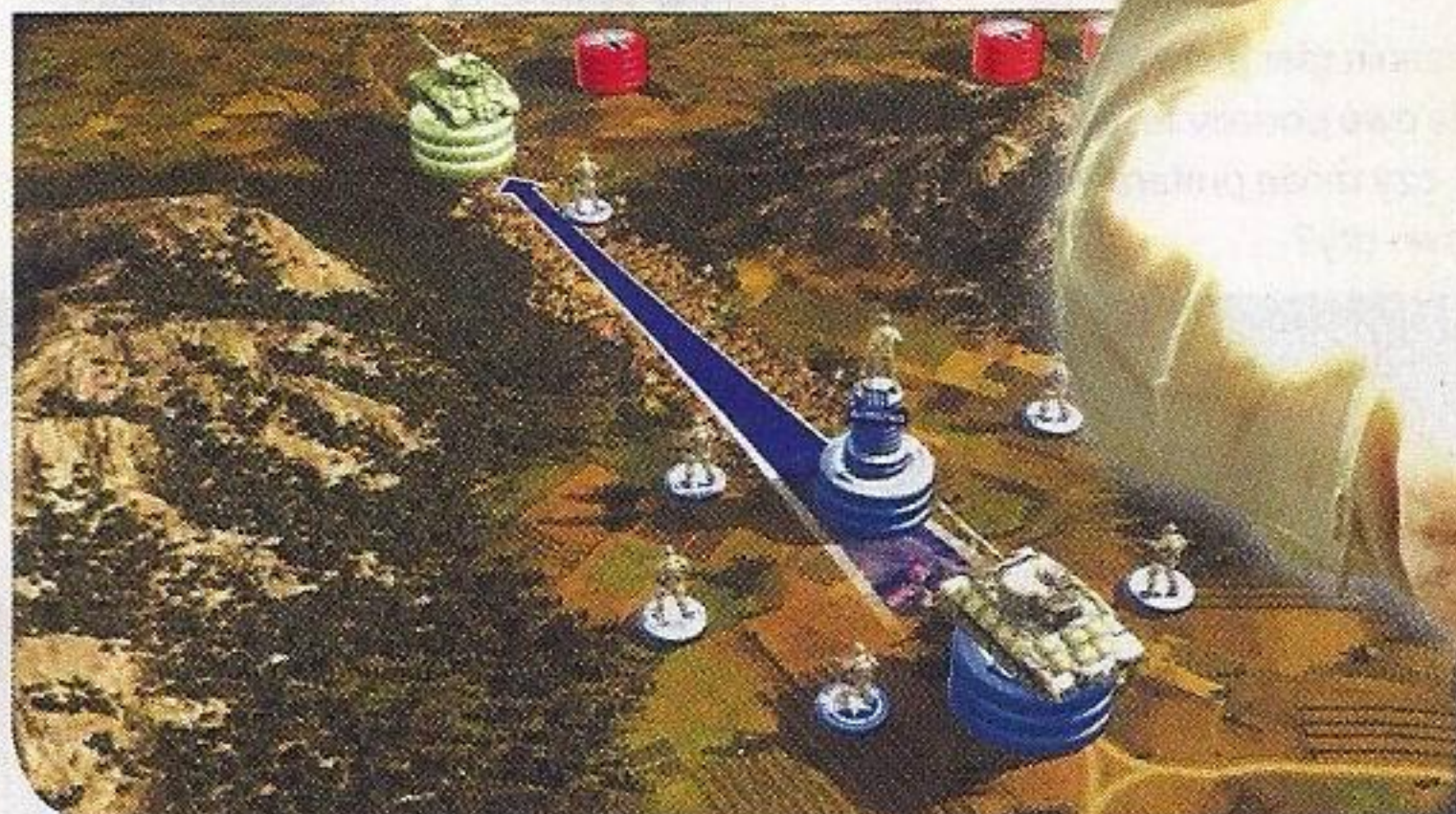
Multiplayer w przypadku strategii nie jest tak popularny, jak choćby w strzelaninach, ale i tej opcji nie może zabraknąć. Maksymalnie ośmiu graczy stanie do walki przeciwko sobie, choć nie zabraknie i kooperacji. Do wyboru otrzymamy po sześć różnych sił w podziale na dwie strony konfliktu, które będą się wyróżniały specyficznymi jednostkami i unikalnymi zdolnościami. Co ciekawe, tryb dla wielu graczy umożliwi nie tylko standardowe walki, ale i udostępni nam także wspomnianą już perspektywę generała całej armii. Czekamy na więcej informacji w tym temacie, bo na razie ciężko przełożyć te wszystkie zapewnienia na faktyczną rozgrywkę.

## KTO DA WIĘCEJ KILOMETRÓW

Oprawa graficzna została zaprezentowana jedynie na screenach, więc ciężko przewidywać efekt końcowy, ale już w tym momencie można zachwycić się realistycznymi mapami. Trzy stopniowy zoom naprawdę robi wrażenie

i – co najważniejsze – daje pełny obraz pola walki. Miasteczka to nie kilka małych budynków, ale dziesiątki, jeśli nie setki zabudowań. Wszystkie te struktury są podatne na zniszczenia, więc nalot bombowy może zamienić praktycznie cały obszar w ruinę i pogorzelisko. Płonące lasy, leje po bombach, zrównane z ziemią miasteczka. W końcu to wojna, więc spodziewamy się konkretnych zniszczeń.

Z najszerzej perspektywy R.U.S.E. wygląda jak H.A.W.X. i to nie tylko ze względu na kropki w tytule. Mapy prezentują się wręcz fotorealistycznie, ale w przeciwieństwie do wymienionej tu gry, po przybliżeniu nie straszą słabym wykonaniem.



❑ Możliwość przybliżania i oddalania obrazu w strategiach to podstawa, ale w przypadku tej pozycji mamy niezwykle komfortową sytuację. Od kamery pokazującej starcia na ulicach miast, aż po satelitarne oddalenie. Dobra rzecz.



Niestety nie pokazano zbyt wielu jednostek, ale te zaprezentowane wypadają całkiem solidnie. Oczywiście są między nimi różnice w zależności od trybu, który wybierzemy. Generał widzi całe oddziały jako ikony, a dowódca ma wgląd w każdy pojazd i każdego żołnierza z osobna.

Pytanie tylko, jak to całe bogactwo i ogrom terenu pociągną konsole?

R.U.S.E. to szersze spojrzenie na konflikt niż w konkurencyjnych tytułach. W praktyce dostaniemy dwie różne pozycje, więc każdy gracz będzie mógł wybrać swój własny styl gry. Supreme Commander dostarczył nam już olbrzymie poziomy i genialną mapkę strategiczną, ale Eugen Systems mają zupełnie inne podejście do tematu. Pytanie tylko, czy tego właśnie oczekują gracze? I mam tu na myśli posiadaczy konsol, bo na komputerach strategię to jeden z najbardziej popularnych gatunków. W naszym przypadku liczy się przede wszystkim komfortowy i intuicyjny interfejs, a R.U.S.E. nie zapowiada się na drugie Halo Wars, czy StormRise, a więc tytuły, które powstawały z myślą o konsolach. Mniej więc nadzieję, że port będzie równie udany, jak w przypadku znakomitego Red Alert 3. //Fax



**INFO**

DEVELOPER: FLYING FISH WORKS  
WYDAWCA: —  
TERMIN: 2010  
KONSOLA: XBOX 360, PLAYSTATION 3

# HELLION MYSTERY OF THE INQUISITION

Powstaje nowa polska gra na next-geny – rozmawiamy z autorami

**H**ellion będzie grą fpp, której akcja przeniesie nas do XIII wieku, gdzie wcielimy się w rolę... Inkwizytora. Gdy tylko pojawiła się oficjalna informacja o grze, natychmiast poprosiliśmy autorów o kilka słów komentarza.

**N+:** Kim jesteście? Skąd w ogóle pomysł na założenie firmy tworzącej gry?

**Maciej Kowalik:** Kilka lat temu, gdy przestał ukazywać się Świat Gier Komputerowych, wpadliśmy w redakcyjnym gronie na pomysł gry komputerowej. Pomyśleliśmy po prostu, że grom przyglądaliśmy się tak długo, że najwyższy czas stworzyć własną. Powoli, ale z dużą konsekwencją idea zaczęła się rozwijać. Zaczęliśmy współpracę z kilkoma osobami, które miały już doświadczenie w game-devie, dzięki czemu wstępne prace mogły ruszyć do przodu. Ostatecznie, gdy powstał scenariusz, pomysły na lokację i gameplay, a zespół rozrósł się do właściwych rozmiarów, przyjęliśmy nazwę Flying Fish Works i prace nad grą ruszyły pełną parą. Było to pod koniec 2007 roku. Do dziś Flying Fish powiększyło się wielokrotnie, a w skład naszego zespołu wchodzi mnóstwo doświadczonych i utalentowanych ludzi.

**N+:** Na jednej z zachodnich stron WWW napisano, że jesteście firmą niemiecką. Zdaje się, że współpracujecie z jakimś studio z Frankfurtu. Na czym polega ta współpraca?

**MK:** To, że Flying Fish Works zostało gdzieś niedługo nazwane firmą niemiecką, jest chyba efektem roztargnienia niektórych dziennikarzy. Podana do publicznej wiadomości informacja o tym, że tworzymy grę była opatrzona notatką Frankfurt/Gdynia. Mimo informacji o tym, że studio jest polskie, wielu wystarczyło „Frankfurt” wspomniany w nagłówku. Nasza współpraca z firmą we Frankfurcie ma niewiele wspólnego z samym procesem tworzenia gry.

**N+:** Kiedyś pisaliście o grach, dzisiaj je robicie. Jak to jest być po drugiej stronie barykady? Inaczej patrzycie teraz na gry?

**MK:** To dość zabawne uczucie, przejść z pozycji oceniających na pozycję ocenianych. Ale tych członków zespołu, którzy przez lata tworzyli Świat Gier Komputerowych, bardzo mobilizuje taki stan rzeczy. Fakt, że po raz pierwszy to my będziemy pod lupą powoduje, że całe nasze dziennikarskie doświadczenie staje się jedną z naszych ukrytych broni. Recenzując setki gier nauczyliśmy się, na co gracze naprawdę zwracają uwagę, jakie pomysły są w cenie, a jakich lepiej unikać. Dzięki temu wystartowaliśmy ze znacznie lepszej pozycji. Mamy nadzieję, że na finiszu nasi

dawni koledzy po fachu nie będą mieli żadnych powodów do narzekania.

Czy inaczej patrzymy teraz na gry? Myślę, że „inaczej” to bardzo delikatne określenie. Skoro już znaleźliśmy się po drugiej stronie barykady, musimy patrzeć na gry pod zupełnie innym, bardzo analitycznym kątem. Poświęcając mnóstwo czasu pracy nad naszym tytułem odruchowo patrzymy na inne pod kątem mechaniki, rozwiązań technicznych czy gameplayowych. Na całe szczęście każdy z nas nadal jest rasowym graczem, więc potrafimy jeszcze grać dla czystej przyjemności.

**N+:** Na Waszej stronie pod logo firmy znajduje się napis „A different kind of games”. A jednak pierwsza gra, jaką tworzycie, to FPS. Co wyróżni go spośród innych gier należących do tego gatunku?

**MK:** Głównie to, że Hellion będzie naprawdę inną grą. Zdecyduje o tym nie tylko świat, jaki w niej przedstawiamy, ale również wiele pomysłów i rozwiązań, które do tej pory nie pojawiały się w grach. Stawiamy przede wszystkim na nietuzinkową fabułę, pełną intryg i zwrotów akcji, wiarygodne (bo autentyczne) postacie i specyfikę głównego bohatera. Średniowieczny rycerz pracujący dla Kościoła, znający egzorcyzmy i świat demonów, jest rewelacyjnym punktem wyjścia do stworzenia niepowtarzalnego gameplaya, w którym rzeczywistość przeplata się ze zjawiskami nadnaturalnymi i gdzie losy pojedynczych postaci opowiedziane są z równym zacięciem, co wydarzenia polityczne.

**N+:** Czy gra powstaje równolegle na wszystkich platformach, czy macie jedną główną, a na pozostałe zrobicie konwersje?

**MK:** Główną platformą Helliona jest Xbox 360, przewidujemy jednak konwersje na PS3 i PC.

**N+:** Jakich środków użyjecie do opowiedzenia fabuły? Stawiacie na nieinteraktywne przerywniki filmowe czy idziecie w stronę rozwiązania z BioShocka? A może inspirujecie się Call of Duty 4: Modern Warfare?



**MK:** Chcemy, by gracz poznawał fabułę w czasie jak najbardziej aktywnej gry. Chcemy unikać sytuacji, w których odbieramy graczowi kontrolę nad ciałem bohatera tylko po to, by mieć pewność, że usłyszy, co mówią do niego inni. Zatem – tak często jak się da – maksymalna interaktywność. Jednak Hellion jest również epicką opowieścią – w związku z tym nie będziemy rezygnować z malowniczych sekwencji filmowych wprowadzających gracza w klimat lokacji. Będą to jednak bardziej tła dla wydarzeń niż same wydarzenia. Chcemy, by gracz był naocznym świadkiem zwrotów akcji czy innych ważnych wydarzeń, nie ich ubezwłasnowolnionym obserwatorem.

**N+:** Czy gra będzie tylko dla dorosłych? Kocepty, którymi się podzieliście, zdają się na to wskazywać.

**MK:** Z bardzo dużym prawdopodobieństwem – tak. Patrząc na obostrzenia wiekowe ESRB czy PEGI i porównując je z contentem Helliona trudno oczekiwać, by przyznano grze niską kategorię wiekową. W naszej grze bohater będzie świadkiem wielu brutalnych potyczek, z racji czasu akcji nie można też

**„STAWIAMY PRZED WSZYSTKIM NA NIETUZINKOWĄ FABULĘ, PEŁNĄ INTRYG I ZWROTÓW AKCJI, WIARYGODNE (BO AUTENTYCZNE) POSTACIE I SPECYFIKĘ GŁÓWNEGO BOHATERA”**

spodziewać się delikatnego obchodzenia z przeciwnikami. Realia średniowiecza były bardzo okrutne, a właśnie na realizm świata stawiamy tworząc naszą grę. Podobnie wygląda sprawa demonów i walki z nimi. Jeżeli średniowieczni wojownicy działali w sposób brutalny, to demony pojawiające się w ich świecie powinny działać z jeszcze większym okrucieństwem. Nie chcemy na razie ujawniać szczegółów, ale warto, by gracze przygotowali się na obcą ludzom XXI wieku, pełną przemocy walkę w zwarcu i na dystans.

**N+:** Jaka filozofia tworzenia gier jest Wam bliższa – wolicie arcade’owe podejście, jak np. w Painkillerze i Quake, czy może preferujecie wolniejsze, mniej skillowe gry?



**MK:** Rozgrywka w Hellionie będzie miała specyficzny charakter i myślę, że zarówno fani typowej „młócki” jak i bardziej finezyjnych rozwiązań będą zadowoleni. To gracz będzie tak naprawdę decydował, czy wybierze walkę kontaktową, czy też pomyśli nad jakimś sprytniejszym i mniej inwazyjnym rozwiązaniem. Staramy się dać graczowi tyle wolności, ile tylko możliwe.

**N+:** Czy w grze zobaczymy postacie historyczne?

**MK:** Jak najbardziej. Fabuła Helliona zawiera wiele elementów historical-fiction, stąd w świecie naszego bohatera istotną rolę odgrywają autentyczne, historyczne postacie. Gracz może się o tym przekonać poznając środowisko Kościoła, któremu służy i spotykając rzeczywiście działające w nim postacie. Wiele razy usłyszy też, a czasem i zobaczy autentycznych przywódców państw czy militarnych frakcji.

**N+:** Jakie są głównie wyzwania designerskie przy projektowaniu Helliona?

**MK:** Bardzo duży nacisk kładziemy na autentyczność i wiarygodność świata, w którym

toczy się akcja naszej gry. Takie założenie powoduje szczególne skupienie na autentycznych, historycznych lokacjach, które w kilku przypadkach musieliśmy sumiennie i wiarygodnie odbudować z dzisiejszych gruzów. Wymagało to dużych nakładów pracy, ale naprawdę opłacało się to zrobić dla końcowego efektu. Co ciekawe, w lokacjach, które zachowały się do dziś, pracy przy tworzeniu wiernych kopii obiektów wcale nie było mniej. Dużym wyzwaniem było też pogodzenie rzeczywistego świata średniowiecza ze światem egzorcyzmów, demonów i wszystkiego tego, co nadnaturalne. Jednak i z tego problemu wychodzimy obronną ręką.

**N+:** Dziękujemy za rozmowę. ■■



PS2  
PS3  
PSP  
X360  
NDS  
WII

GRY  
PS2  
"2011"

CZYNNIE  
PON-PT 11-20  
SOB 10-14

FULL  
OFERTA  
WWW  
I TEL

18

GRY PS3  
XBOX360  
OD 30ZŁ

18

99

149

169

WYSYŁKA  
24h

159

159

KONSOLE GRY AKCESORIA  
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY  
0 503 624 692 / 022 498 99 93  
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA

MAD GAMES  
www.madgames.pl



## NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### DISSIDIA JESIENIA

Dobra wiadomość dla fanów Final Fantasy i posiadaczy PSP. „Mordobicie” Dissidia z postaciami z większości Finali jesienią ukaże się na Starym Kontynencie.

### BUNGIE PORZUCI HALO

ODST to ostatnia gra z serii Halo, jaką stworzy Bungie. To również ostatni „dodatek” do Halo 3 – Amerykanie mają w planach zaprzestanie wydawania nowych map. Plany mogą się zmienić, ale z drugiej strony, ile lat można wspierać jeden tytuł? Na razie czekamy na premierę Mythic Map Pack. DLC z mapami ukaże się już 9 kwietnia.

### JRPG 360

Xboksowy JRPG Tales of Vesperia od Namco Bandai w czerwcu ukaże się w Europie. Gra dostaje w USA noty w okolicach ósemek i dziewiątek, więc jest szansa, że w końcu na konsolę MS ukaże się bardzo dobry (a nie tylko porządny) japoński erpeg.

### LAYTON W CZERWCU

Miłośnicy łamigłówek mają powód do radości. Druga część przygód profesora Laytona trafi do Europy już za kilka miesięcy. Wprawdzie Japończycy czekają na czwartą, ale to drobiazg. Myśleliśmy, że nigdy nie doczekamy się kontynuacji.

### ACTI-WII-SION

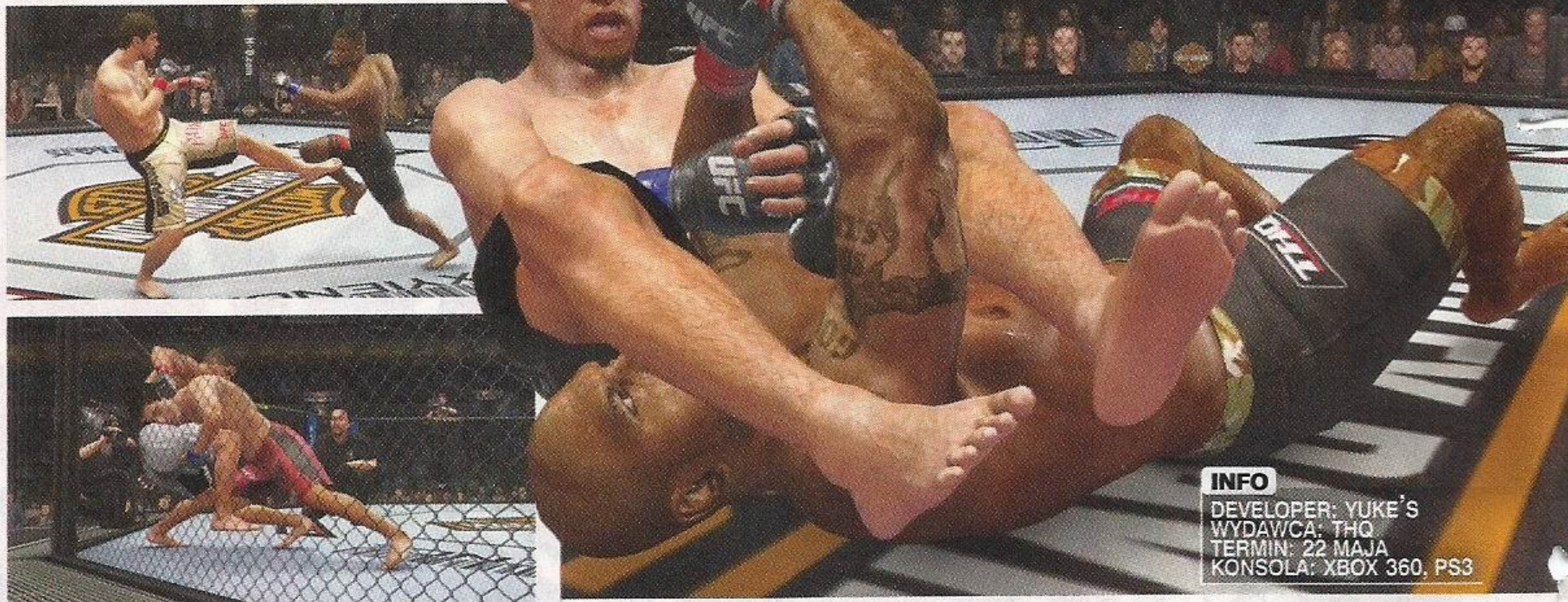
Szef Activision Blizzard zapewnia, że firma mocniej skupi się na tworzeniu i wydawaniu gier na Wii. Nic dziwnego, skoro ich największy konkurent, czyli Electronic Arts, już jakiś czas temu zapewnił o planach wspierania konsoli Nintendo. Rezultatów na razie nie widać.

### SOLID SNAKE ROBI GRY

David „Solid Snake” Hayter otworzył Dark Hero Studios, które zajmą się między innymi produkcją gier, filmów, komiksów, seriali, pralek, lodówek... Hayter całkiem nieźle radzi sobie jako scenarzysta hollywoodzkich filmów, teraz będzie miał okazję wykazać się w pisaniu skryptu i reżyserowaniu gier. Pierwszy projekt nosi nazwę Demonology. Trzymamy kciuki.

### EXCLUSIVE CZY NIE?

Przez chwilę wydawało się, że Mass Effect 2 ukaże się na pecety, Xboxa 360 i PlayStation 3, ale w najnowszej informacji prasowej wydawca (Electronic Arts) podał datę premiery tylko dla blaszaków i konsoli Microsoftu. O platformie Sony ani słowa. Czyżby Mass Effect 2 miał status exclusive dla sprzętu Billa G.? Gra ukaże się... Wcale nie pod koniec roku, a dopiero na początku 2010. EA wyciąga wnioski z porażki marketingowej Mirror's Edge oraz Dead Space i ucieka przed świąteczną gorączką.



INFO

DEVELOPER: YUKE'S  
WYDAWCA: THQ  
TERMIN: 22 MAJA  
KONSOLA: XBOX 360, PS3

**N**ie było jeszcze next-genowej gry równie poważnie podchodzącej do brutalności sztuk walki, jak nadchodząca UFC 2009 Undisputed. Produkcja ta podejmuje temat dyscypliny sportowej znanej jako MMA (Mixed Martial Arts), czyli mieszanych sztuk walki. Tych, którym skrót UFC nie kojarzy się z niczym, lub (o zgrozo!) z jedną z gier zespołowych, serdecznie zapraszam do poguglania.

### BIJ I KOP ILE WLEZIE

Czego można się spodziewać po grze o takim rodowodzie? Bardzo dynamicznego mordobicia, oddającego ze szczegółami intensywność walk oraz specyfikę UFC. Dzięki bardzo długiej liście zawodników MMA z całego świata, na licencjonowanych arenach, w towarzystwie popularnych komentatorów, sędziów, trenerów i apetycznie prezentujących się pań pokazujących numer nadchodzącej rundy, gracz będzie mógł się poczuć jak prawdziwy wojownik i sprawdzić swe umiejętności podczas starć z przeciwnikami w słynnym Octagonie, czyli ośmiokątnym ringu-klatce. Całość hula na zupełnie nowym silniku opracowanym specjalnie dla tej gry, a na zaprezentowanych materiałach UFC 2009 Undisputed wygląda bardzo dobrze.

Silnik graficzny kryje też jedną ciekawostkę. Ma pozwalać, dzięki prostemu i intuicyjnemu (jak zawsze...) sterowaniu, na stosowanie różnych technik walki. Jest to ważne o tyle, że każdy zawodnik ma swoje preferencje i np. takiego typowego kickboxera lepiej będzie powalić na deski chwytem zapaśniczym i wejść w walkę w parterze, niż wystawiać się na jego kopniaki i sierpowe. Podczas pojedynków do pokonania rywali będzie można wykorzystywać wiele technik z rozmaitych sztuk walki, m.in.: judo, Muay Thai, zapasów, kickboxingu i BJJ (brazylijskie ju-jitsu).

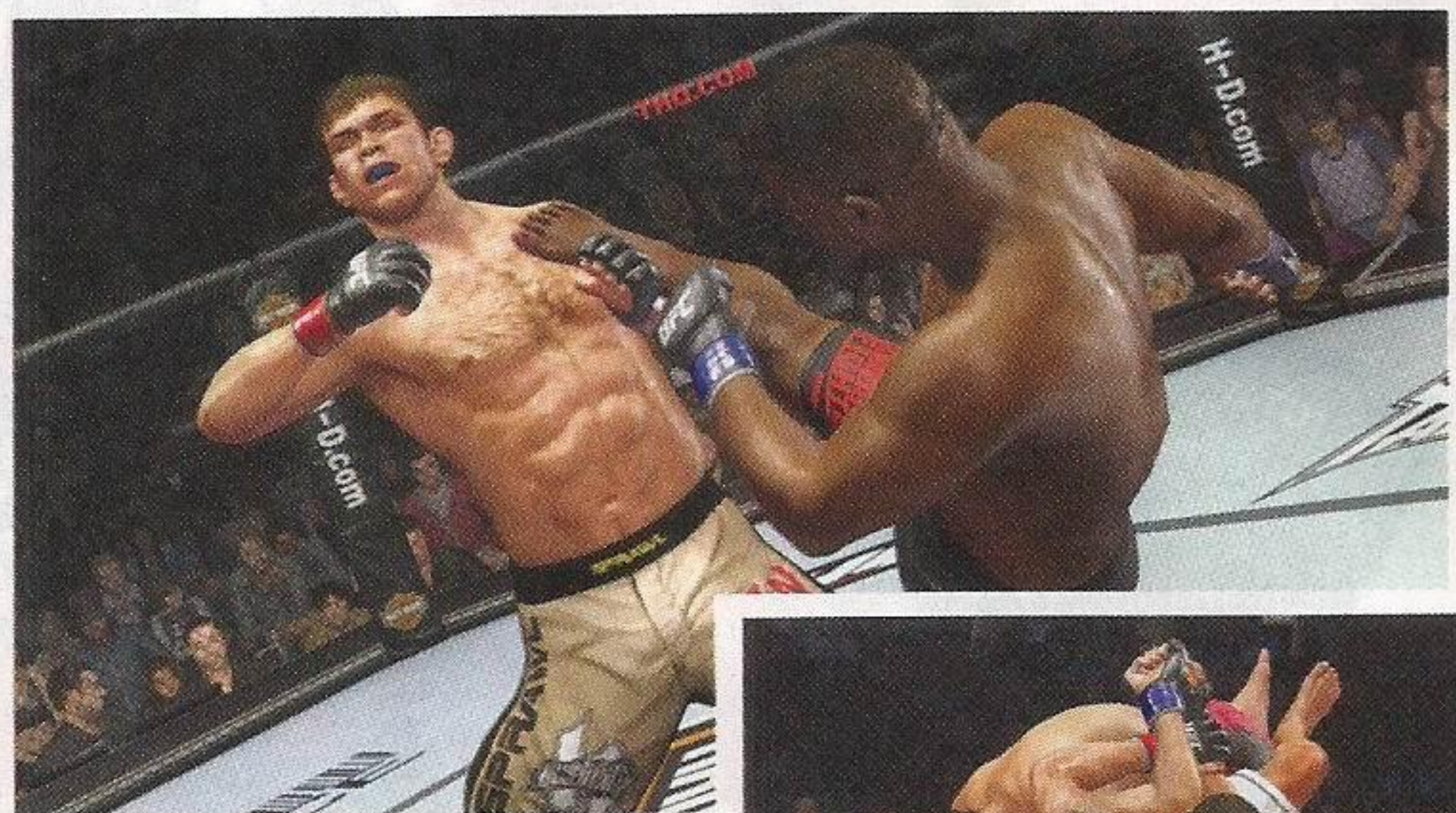
### PIĘKNIE I GRYWALNIE

Dzięki naturalnie poruszającym się, fotorealistycznym modelom postaci, jak i efektom towarzyszącym galom UFC, całość wygląda jak transmisja telewizyjna (niczym w TV Showtime). Na zbliżeniach dokładnie widać jak walczący oddychają, a na ich skórze pojawia się pot.



## UFC 2009 UNDISPUTED

Dość zniewieściałych bohaterów naszych czasów!



**Zawodnicy wyglądają jak żywi, ale nas bardziej interesuje, czy system walki zmienił się od czasów pierwszych UFC jeszcze na Dreamcast.**

Po dłuższej wymianie ciosów, lub po mocnych niesparowanych uderzeniach i kopnięciach, w miejscach trafień pojawiają się sińce, a nawet rany. Wystarczy porównać UFC z produkcjami typu WWE Smackdown vs RAW, by dostrzec różnicę



**UFC 2009 UNDISPUTED TO PIERWSZA OD PIĘCIU LAT GRA WYKORZYSTUJĄCA LICENCJĘ UFC I PIERWSZA NA KONSOLE NOWEJ GENERACJI**

jak i samego show widocznego na ekranie telewizora. We wrestlingu przeważają wielkie, naoliwione i przerośnięte na sterydach bestie, które „dziczą” się na ringu i głównie udają, że się biją – a to wszystko po to, by zrobić dobre show. W UFC jest inaczej. Tutaj walka odgrywa najważniejszą rolę, a techniki stosowane podczas pojedynków są dowolne. W Undisputed będzie dostępnych ponad osiemdziesięciu wojowników podzielonych na pięć kategorii wagowych. Do dyspozycji gracza oddano takie gwiazdy, jak Brock Lesnar (aktualny mistrz



wagi ciężkiej), Rashad Evans (półciężkiej), Anderson Silva (średniej), Georges St-Pierre (półśredniej) i B.J. Penn (lekkiej), a także zawodni-

ków, których nie trzeba przedstawiać fanom, jak chociażby Quintona Jacksona, Forresta Griffina czy Vanderleia

Silvē. Jak widać towarzystwo iście wyborne.

Tym, co dla graczy najważniejsze, jest tryb kariery, na końcu której czeka Galeria Sław UFC. Zaczynamy jako mało znany zawodnik, o wybranym przez nas fizys. W takcie rozwoju kariery będziemy także zarządzali treningiem fightera, ucząc go nowych technik oraz wpływając na jego szybkość i wytrzymałość. Parametrów ma być tyle, by nie było trudno połapać się, które za co odpowiadają. Poza karierą w trybie dla pojedynczego gracza, nie zabraknie normalnych walk, w których będzie można dowolnie wystawiać przeciw sobie zawodników; obecnie nie wiadomo, czy będzie można poobijać sobie twarz w sieci.

UFC 2009 Undisputed to pierwsza od pięciu lat gra wykorzystująca licencję UFC i jednocześnie pierwsza stworzona na konsole nowej generacji. Prezentuje się dobrze i ma szansę zaistnieć na rynku, zwłaszcza jeśli twórcy spełnią swoje obietnice. Zaś coraz większa popularność MMA może przysporzyć grze wielu zwolenników. Z końcową oceną dziecka studia YUKE'S wstrzymamy się do premiery, którą zapowiedziano na 22 maja. Trzymamy kciuki za twórców, by nic im nie umknęło, gdyż UFC 2009 Undisputed zapowiada się apetycznie. ■■





# WATCHMEN // STRAŻNICY

**Kto powinien pilnować Watchmenów? Dzięki Zackowi Snyderowi może robić to cały świat. Czy po seansie ktoś się za nimi obejrzy?**

Marka „Strażników” nie należy dziś do tych najbardziej gorących, w dodatku komiks zdążył przez ponad 20 lat obrosnąć bujnym mchem legendy. Dlatego Snyderowi podczas produkcji towarzyszyły głosy fanów, że filmowa wersja nie ma prawa się udać, bo zbyt łatwo wpaść w pułapkę uproszczeń i banału. Powiem na wstępie: czytelnicy oryginału muszą iść do kina, bo czeka tam jedno z lepszych cacuszek, jakie ostatnio wychynęły z Hollywood. Siedziałem na sali wpatrzonego w ekran, ba – w żyjącego komiks, co jest o tyle ciekawe, że reżyser „300” tym razem stosuje efekty specjalne tylko tam, gdzie to niezbędne. Nie zatrudnił też wielkich nazwisk, a bohaterowie wyglądają dokładnie tak, jak ich sobie wyobrażałem. Kapitalnie uczucie zobaczyć oryginalną Silk Spectre, październikowego Nite Owla i resztę zgrai Minutemenów/Watchmenów. W dodatku w jednej ze scen z tym ostatnim widać parę wyglądającą jak rodzice Bruce’a Wayne’a. Touche Snyder, touche!

Nie wgłębiając się zbyt mocno w fabułę: świat pogrążony w zimnej wojnie, zagrożba nuklearnej zagłady staje się coraz bardziej realna, a zamaskowani herosi są na emeryturach. Tymczasem ktoś morduje jednego z nich – Komedianta. Czy to atak na całą grupę eksbohaterów? Jakiego zagrożenia przyniesie kolejny dzień i czemu do cholery człowiek z każdą minutą zaczyna się niepokoić? Film trwa bite dwie i pół godziny, podczas seansu widziałem świecące ekrany telefonów ludzi, którzy patrzyli, ile jeszcze zostało czasu i słyszałem pytania „o co tu chodzi?”. Cóż, nieznamość tematu ma swoją cenę, choć moim zdaniem film nie jest na tyle zagmatwany, żeby nie dało się go ogarnąć. Sporo w nim retrospekcji i momentów, kiedy akcja nie posuwa się do przodu, ale wystarczy jedna scena z Rorschachem, aby docenić taki stan rzeczy. Bo „Strażnicy” to obraz bardzo brutalny, z gorącym olejem wylewanym na twarz, scenami z tasakiem rodem z Phantasmagorii i dojrzałymi scenami seksu. Zresztą, kto pamięta „300” i „Sin City” wie, że ekranizacja komiksów pozwala się na więcej. Tym razem chyba zupełnie odpuszczono, bo momentami jest konkretnie.

Absolutnie nie przeszkadzają zmiany, na jakie zdecydował się Snyder. Trzeba delikatnie przysmknąć oko na walki i siłę bohaterów, bo w filmowej wersji nie robią na nich wrażenia ściany i pojedynki wyglądające jak Neo kontra agent Smith. Najwięcej kontrowersji budzi zmiana w zakończeniu, ale jest to coś, co już zostanie, więc fanom pozostaje przywyknąć. Będzie to tym łatwiejsze, że „nowa” (bo zmieniono tylko kilka elementów) wersja pasuje do filmu, jest do strawienia, a końcowe sceny zrealizowano po mistrzowsku i siedziałem na skraju fotela wsłuchując się w Requiem Mozarta. Dawno nie słyszałem tak idealnie dobranej ścieżki dźwiękowej – Bob Dylan, Leonard Cohen, Nina Simone, Jimi Hendrix, a w zwiastunach Philip Glass i Smashing Pumpkins. Nawet Quentin Tarantino nie powstydziliby się tych wykonawców, choć pewnie wybrałby gości, których nikt nie zna. Seans nie zaspokoił mnie, „Watchmen” weszli do zbioru filmów, do których będę nie raz wracał i już nie mogę doczekać się wersji Blu-ray z dodatkiem w postaci komiksu w komiksie. Kto czytał, ten wie. //Gonzo



## ► KOBIECYM OKIEM O GRACH

**U nas w Polsce growy rynek ciuchowy jest cokolwiek biedny. Oczywiście w porównaniu z krajami, w których muzyka rockowa nie jest pierwszym etapem wyznawania szatana, Pokemony nie są bojkotowane jako chińskie bożki i nie ma górnej granicy wieku pozwolenia na granie bez wyśmiania przez koleżeństwo z pracy. Koszulki z motywami z gier można kupić u nas przez Internet i jest nawet w czym wybierać. Pod warunkiem, że jest się facetem.**

# LUMPEX

## CZYLI JAK CIĘŻKO UBRAC SIĘ KOBIECIE



Bo z ciuchami dla kobiet jest tak\*: ma fajnie leżeć, tu zakryć, tam podkreślić, mieć odpowiedni kolor, krój i wzór. A u facetów jest tak\*\*: ma leżeć, nie wisieć, nie opinać. Czasem facet przejawia zdolność rozróżniania kolorów (zwykle przy opcji: różowe). I na takich zasadach tworzone są ciuchy z motywem growym: ma leżeć, mieć kolor i motyw. U facetów się sprawdza bez problemów, to tylko T-shirt, do diabła, czego mu więcej potrzeba? Tu się zgodzimy, T-shirt to T-shirt. Męski. Często zapomina się o damskich...

Bo jak na dziewczynie wisi takie wielkie coś, co wygląda na niej jak szmata z rękawami i nadrukiem, to już nawet nie jest sexy (zakładamy, że ma na sobie jeszcze kilka innych rzeczy poza koszulką). Nawet mniejsze rozmiary z kobiecego kształtu robią najwykleszy kwadrat, bo T-shirt męski jest krojony na inną sylwetkę i tyle. Spróbujmy zwizualizować problem:

0  
/oo\ <= uproszczony model kobiety w T-shircie  
(A) damskim  
^

0  
[ ] <= uproszczony model kobiety w T-shircie  
(B) męskim  
^

Ekspонат A nie ukrywa, co ma pod spodem. Ba, podkreśla to odpowiednim ciuchem i skupia uwagę tam, gdzie faceci (w większości) lubią skupiać uwagę. Tak, kolor oczu podkreśla. Z kolei ekspонат B chowa się za wiszącym na nim worku sprawiającym wrażenie, że pod nim jest coś, co sobie jest; nie podkreśla, nie odwraca uwagi. Oczywiście niewidoczne, ale ekspонат B naprawdę lubi ten motyw Zasalamela z trzeciego SoulCalibura i chciałby go nosić dumnie na piersi (a nawet obu). I co zrobić? Wyglądać jak wieszak z motywem Zasalamela na materiale, czy odpuścić sobie marzenie o drużynie fighterów na ciuchach?

W tym miejscu przerywnik dla tych, co mrukną pod nosem: „A na cholere robić ciuchy dla kobiet, skoro i tak odbiorcą jest w większości rodzaj męski?”. Macie rację i my też jesteśmy tego świadome, co nie zmienia faktu, że to dość irytujące. Inna sprawa, że dziewczyny (nie wszystkie, ale jednak często) noszą wdianka z napisem np. „Madre de puta”. Dlaczego? Bo mają fajny krój, ładne cekinki, poza tym są sexy i sprzedawane w tym elo trendy sklepie w Galerii Jakiejś tam. Autentycznie, znamy takie osoby. Nawet nie wiedzą, co oznacza hasło, ale ciuch fajny, więc noszą. Stąd wniosek, iż producenci powinni jednak zastanowić się nad damską linią odzieży, ponieważ nawet jeśli większość potencjalnych nabywców (nabywczyni?) nie wiedziałaby co tak właściwie na nich jest, to ze względu na oryginalny krój/motyw/wstawić co tam jeszcze można, chodziłaby w nich i robiła reklame.

Wróćmy jednak do głównego wątku.

Nadteoretycznie problem rozwiązują sklepy, które oferują nadruki na obu rodzajach koszulek, gdzie można podesałać (lub przyniesić na płycie) własną grafikę. Ale: rozmiar grafiki jest ograniczony, kolory wychodzą różnie (i tak oto



### Kleksandra & Lady Luck

koszulka z Kingdom Hearts, którą zmontowała sobie w takim sklepie LL, ma fioletowe ludziki, zamiast zaciemnionych postaci na tle księżycy), a i jakość materiału bywa wątpliwa. Do tego dochodzą koszty zrobienia koszulki (jakieś trzy dyszki) i przesyłki, jeśli w pobliżu nie ma sklepu z taką oferta. Lipa.

Zostawmy już nawet sprawę koszułek, które można dostać głównie w Internecie, bo o naszych sklepach trzeba raczej zapomnieć (nie, nie mamy tu na myśli typowych sklepów branżowych). Jest też inna sprawa, którą chcielibyśmy tu poruszyć, a która będzie bardziej marzycielstwem niż pomysłem na biznes. Chodzi nam o ciuchy growe w ogóle. Nie o jakieś żalosne cosplaye z gumy i plastiku, ale ciuchy stylizowane i reklamowane jakimś tytułem. Znamy facetów, którzy chętnie założąliby latem dolną część portków Tidusa z Final Fantasy X i znamy też babki, które nie obraziłyby się za wdzianko Tify z nowszych wersji Final Fantasy VII. Designerzy ubierają swoje postacie w szmatki fajne, nawet takie, które spokojnie dałoby się nosić i w naszym świecie, a które trzeba zmajstrować samemu albo przekopywać Internet i mieć nadzieję, że to, co się w nim znalazło będzie pasowało, a nie zasilili oddziału wiszących w szafie rzeczy z etykietką „fajne-nie założę-nie wydam”. Naprawdę szkoda. Swoją drogą sex shopy zarobiłyby krocie już na samych strojach wojowniczek z najnowszego Soulcalibura.

Przyjemnie by było, gdyby ktoś zainwestował w damskie ciuchy czy to z samymi motywami, czy też wręcz prosto z gier. Klientów na pewno by nie zabrakło, jedyne co producent powinien zrobić, to wy badać co się w danej chwili nosi i na tej podstawie dopasować asortyment.

Chyba... ■

*\*pomijając przypadki, w których jedynym kryterium jest „bo modne”.*

**\*\* pomijając przypadki, w których jedynym kryterium jest „byłe nie na głos”.**

**Kleksandra i Lady Luck są zaprzyjaźnionymi z redakcją dziewczynami, które grają na konsolach. A przy okazji siostrami.**





## NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### STRACILI SSSKARB

Zły Warner „Sauron” Bros. odebrał Electronic „Frodo” Arts prawa do licencji Władcy Pierścieni. Może nie dosłownie odebrał, po prostu umowa wygasła i nie została przedłużona. Oznacza to, że Lord of the Rings: Conquest był ostatnią grą o Śródziemiu stworzoną lub wydaną przez Elektroników. Ruch Warnera nie dziwi, sami spróbują zarobić na przygodach Frodo i jego wesołej gromadki. Zysk może przynieść także gra oparta na filmie Hobbit, który wejdzie do kin w 2011 roku. Jak dobrze pójdzie. Wtedy też zobaczymy ostatni film o Harrym Potterze. Prawa do tworzenia gier o czarodzieju z Hogwartu w tej chwili należą do Electronic Arts, ale je także Warner może spróbować przejąć. W interesie nie ma sentymentów.

### CAPCOM UDERZY ZA ROK

Tradycyjnie już Capcom zamierza zignorować okres świąteczny i przygotować największe hity – Dead Rising 2 i Lost Planet 2 – na początek przyszłego roku. Japończycy podali kilka nowych informacji na temat tej drugiej gry. Podobnie jak w oryginalnej, trzeba będzie zwracać uwagę na szybko ubywającą energię. Dodatkowo cały czteroosobowy oddział ma mieć wspólny pasek życia. Gdy jeden z graczy zginie, natychmiast będzie mógł się odrodzić, ale znacznie zmniejszy w ten sposób vitalność reszty załogi. Bohaterowie to bezimienni Śnieżni Piraci, których wygląd i uzbrojenie da się bardzo mocno modyfikować. Wygląda na to, że będą walczyć ostrzej niż Wayne, podobno z bliska brutalnie wykończą Akridów niczym Marcus Locustów w Gears of War.

### JESZCZE WIĘCEJ LEGO

Jeden z pracowników Traveller's Tales zdradził, że pracuje nad LEGO Harry Potter i LEGO Indiana Jones 2: The Kingdom of the Crystal Skull. Warner i TT nie potwierdzają, ale od dawna mówiło się o tym, że także Harry Potter i jego przyjaciele przemienią się w ludziki LEGO.

### CLANK, GDZIE JESTEŚ?

Kto dotrwał do napisów końcowych w Quest for Booty, ten od kilku miesięcy wie, że ekipa Insomniac pracuje nad kontynuacją przygód Ratchet i Clanka. Dlatego oficjalna zapowiedź sequela o podtytułach A Crack in Time zupełnie nas nie zszokowała. Kontynuując poszukiwania zaginionego przyjaciela, Ratchet przeniesie się w czasie, co będzie doskonałą okazją, by udzielić fanom odpowiedzi na kilka ważnych pytań dotyczących przeszłości dzielnego Lombaxa i cynicznego robota. Wyjaśni się również czy wciąż będą partnerami, czy może przyjdzie czas się pożegnać. Premiera dopiero jesienią, więc będzie jeszcze okazja napisać więcej o grze. Aha, jakbyście widzieli Ratcheta, powiedzcie mu, że Clanka spotka niedługo w Secret Agent Clank na PlayStation 2. Będzie to konwersja gry z PSP, którą recenzowaliśmy w NEO+ #112.



#### INFO

DEVELOPER: SUCKER PUNCH  
WYDAWCA: SONY  
TERMIN: CZERWIEC 2009  
KONSOLA: PLAYSTATION 3

## INFAMOUS

Z wielką mocą  
przychodzi wielka chęć  
bycia złym

**K**illzone 2 ukończony, gracze zaczynają rozglądać się za nowymi tytułami od Sony. Na Uncharted 2 trzeba poczekać do jesieni, podobnie na Ratchet and Clank: A Crack in Time. God of War 3 prawdopodobnie ukaże się dopiero w pierwszym kwartale 2010. A co wcześniej? InFamous studia Sucker Punch, które dostarczyło trzy części przygód szopa Sly'a „złodzieja z klasą” Coopera. Czas zapomnieć o bajkowej atmosferze, nowa gra będzie mroczniejsza i przeznaczona dla dużych chłopców.

O InFamous pisaliśmy kilka razy, krótko przypomnijmy, że akcja ma toczyć się w Empire City, a raczej w tym, co z niego zostało po tajemniczej eksplozji, która doprowadziła do zniszczenia miasta. Dodatkowo ludność zdziesiątkował nieznany wirus, a metropolia została całkowicie odgradzona od świata przez zdesperowane władze. Dla lepszego wczucia się w atmosferę warto przed zagraniem obejrzeć film „Ucieczka z Nowego Jorku”.

Bohaterem będzie niejaki Cole, który znalazł się w samym epicentrum wybuchu, a jednak jakimś cudem przeżył. Mało tego, jego ciało uległo mutacji, przez co stał się kuzynem Electro, Raidena i Sithów – włada energią elektryczną, potrafi na przykład wystrzelić z rąk pioruny, a w razie potrzeby może naładować się chwytając za przewody wysokiego napięcia. Swoje niezwykle moce wykorzystywał do rozwiązania zagadki wybuchu, ale zanim do tego dojdzie, będzie miał okazję zrozumieć, o co chodziło wujkowi Benowi, gdy mówił Peterowi o wielkiej mocy i wielkiej odpowiedzialności.

### DOBRY HEROS ZŁY HEROS

Cole wykorzysta moce do walki z organizacjami przestępczymi, które zawiadnęły zainfekowanym miastem. Nie oznacza to jednak, że stanie się



□ Naelektryzowanemu herosowi nie wolno używać broni. Magazynek wybucha mu w rękach. To samo dotyczy jazdy samochodem. Auto to dla Cole'a metalowe trumny.

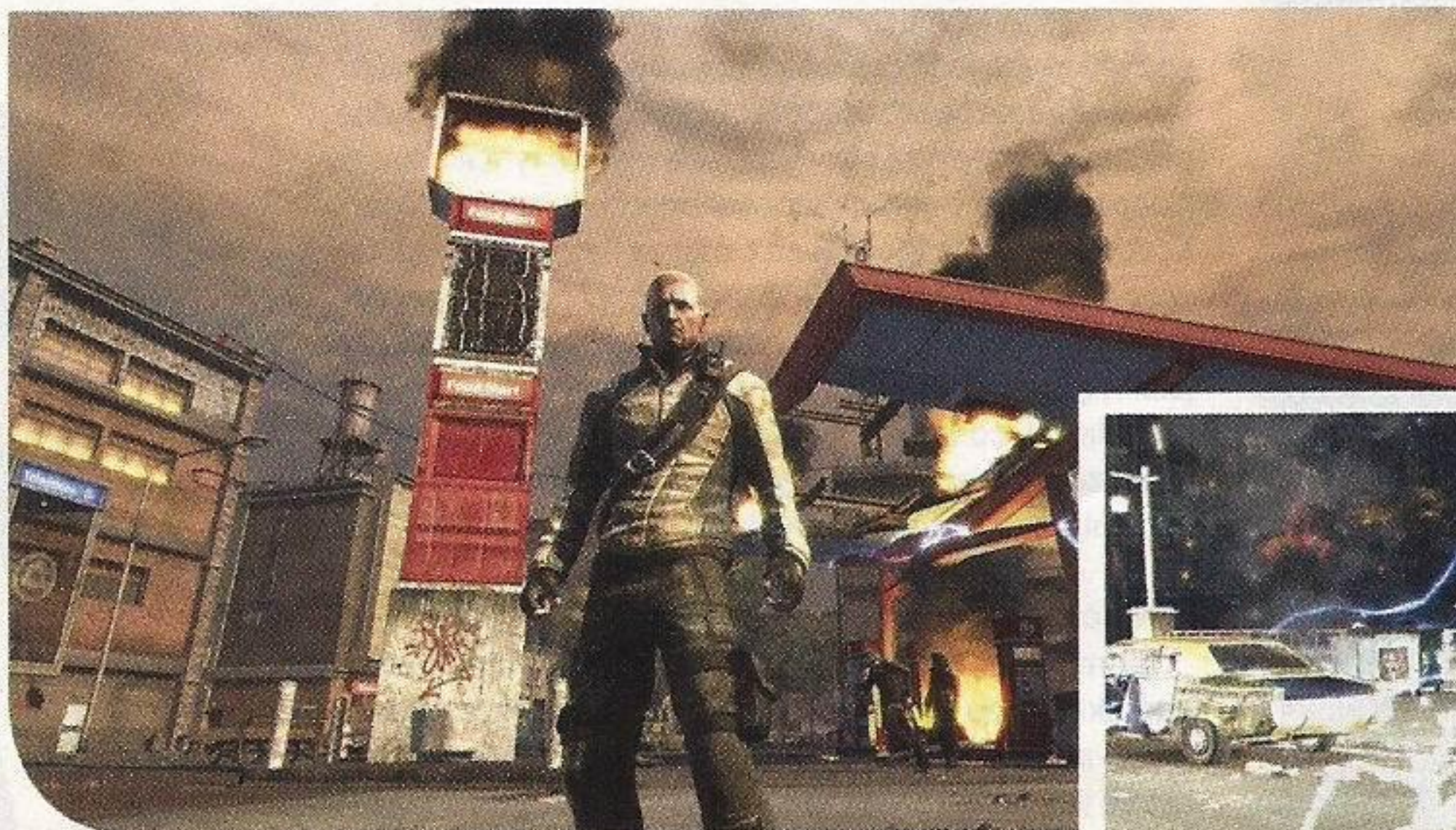
obrońcą uciśnionych. To tylko jedna opcja, równie dobrze może być największym łajdakiem i nie liczyć się z życiem mieszkańców. Decyzja w rękach graczy. Na przykład jeśli podczas walk nie będą zwracać uwagi na to, że zabijają również niewinnych, Cole stanie się zły, a gdy uratują komuś życie, zarobi dużego plusa. Specjalny wskaźnik pozwoli w każdej chwili zorientować się, jak bardzo źle lub dobrze zachowuje się bohater. W sumie będzie siedem poziomów karmy: trzy dobre (Guardian, Champion i Hero), jeden neutralny oraz trzy złe (Thug, Outlaw i Infamous). Zmiana poziomu znacząco wpłynie na wygląd bohatera, jak również dostępne moce, a nawet wygląd miasta i zachowanie przechodniów. Jako totalny badass Cole dostanie możliwość skorzystania z najpotężniejszych ataków, które niestety zmasakrują również niewinnych. Jeśli wybierze drogę światła, zostanie nagrodzony chociażby umiejętnością automatycznej regeneracji utraconych mocy. Wtedy też do miasta zajrzy słońce, otworzą się sklepy, a przechodnie będą wiwatować. Ci

sami ludzie obrzucą złego Cole'a kamieniami. Trochę nierozsądne zważywszy na to, że może im odplącić elektrycznym pociskiem wystrzelonym z dłoni, ale chodzi tylko o pokazanie graczy, w jaki sposób go odbierają. Na każdym poziomie karmy bohater skorzysta z innych mocy, przy czym większość trzeba będzie najpierw w jakiś sposób odblokować. Przejście na inny poziom zaowocuje zablokowaniem zdobytych umiejętności. Na szczęście Cole nie utraci ich na zawsze, wystarczy raz wejść w ich posiadanie, żeby w razie potrzeby mieć do nich dostęp przez całą grę.

Okazji do zmiany charakteru nie zabraknie. Sucker Punch przygotowali niespodziankę, którą nazwali Karma Moments. Podczas zabawy gracz kilkanaście razy stanie przed trudną decyzją i będzie musiał zdecydować, czy liczy się dla niego bezpieczeństwo ludzi, czy raczej woli zadbać o siebie. Odstraszyć przechodniów od skrzynek z jedzeniem, czy się z nimi podzielić? Wspomóc demonstrantów w walce z policją, a może wywołać regularną bitwę między stróżami prawa a zdesperowanymi mieszkańcami?

Tego typu historie.

Wszystko wskazuje na to, że InFamous to coś więcej niż sandboxowa młódka w stylu Hulka czy Prototype, które zresztą również ukażą się w czerwcu. Obserwowanie przemiany bohatera i tego, jak potężna moc pozbawia go człowieczeństwa, to jeden z głównych powodów, dla których już dziś chcielibyśmy zachęcić Cole'a do przejścia na ciemną stronę mocy. Ładujemy baterie i czekamy do czerwca. ■■





**NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I  
AKCESORIÓW DO WSZYSTKICH KONSOL**



GBA SP  
BRIGHTER  
**329,-**



NINTENDO DS  
LITE  
**499,-**



PSP  
3000  
**599,-**



PS2  
SLIM  
**399,-**



NINTENDO  
WII  
**969,-**



PS3  
80GB  
**1299,-**



XBOX360  
ELITE  
**1199,-**



XBOX360  
60GB  
**969,-**



XBOX360  
ARCADE  
**729,-**

★ ★ ★  
**PSP/INDS**  
duży wybór gier



**JEZUSIE...**

...TAK NA  
SMIERĆ  
MNE  
WYSTRASZYĆ!

WYSYŁKA  
**24H**

★ ★ ★  
**extracena**

CZYNNIE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

**ELECTRONICDREAMS**  
[www.electronicdreams.pl](http://www.electronicdreams.pl)

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa  
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679  
E-mail: [electronicdreams@op.pl](mailto:electronicdreams@op.pl)

RATY, HURT, DETAL,  
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER  
PROFESJONALNY SERWIS  
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

**Zapraszamy hurtowych odbiorców z całej Polski**





QuakeLive. Jakiś czas temu id Software wpadło na pomysł reanimacji swojego genialnego shootera w postaci darmowej gry w przeglądarce internetowej. QuakeLive wystartowało kilka miesięcy temu i ma już dziesiątki, jeśli nie setki tysięcy wyznawców. Również mnie wessało na dobre, w końcu pierwszy Quake z dodatkami zmieniającymi go w QuakeWorld, to gra, przy której spędziłem lata szczenięce (co w tamtym czasie w wyniku gigantycznej liczby opuszczonych godzin lekcyjnych poskutkowało obniżeniem oceny ze sprawowania do, hmm, absolutnego minimum gwarantującego promocję). Co prawda QuakeLive bazuje na silniku i mapach z Quake III, ale fizyka, szybkość, bronie – to prawie to samo. A pewnych rzeczy się nie zapomina, jak jazdy na rowerze. Długo czas broniłem się przed sieciowymi grami MMO, ba, specjalnie mnie nie interesowały i dalej nie interesują, ale w QuakeLive wycinam codziennie przynajmniej kilkanaście minut, bo tyle trwa rozegranie trzech-czterech meczów. Na tyle akurat mam czas, na przykład rezygnując z przerwy na lunch. Przy tym id Software korzysta z doświadczeń innych i wprowadziło rozbudowane statystyki, listę przyjaciół, a także coś na kształt osiągnięć – na przykład za 2500 zdobytych fragów, czy za skillowe wyzwania. Co naturalnie wciąga. Tak czy inaczej, sprawdźcie sami pod adresem [www.quakelive.com](http://www.quakelive.com) – gra jest całkowicie darmowa, czasem z boku wyskakuje jakaś reklama, gra także mnóstwo Polaków, którzy służą pomocą nie tylko w odstrzeleniu łba, ale także przy konfiguracji. Niestety nie widzę możliwości, by QuakeLive pojawiło się w jakiegokolwiek formie na konsolach – bez myszki i klawiatury podejść się tu nie da, ale co tam, chyba każdy ma dziś choćby prosty komputer do maili, który to pociągnie. W oknie przeglądarki WWW?

iPhone. Do tej pory nie widziałem powodu, dla którego powinienem sobie kupić absurdalnie kosztowną telefoempetrójkę Apple'a. Co prawda coś w grach na iPhone zaczyna się dziać, ale czy są/będą lepsze niż na DSa i PSP? Wątpię. Telefon to dla mnie telefon – służy do dzwonienia i wysyłania smsów. Wyznając raczej prostą zasadę: jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego. Ale ostatnio coś we mnie pękło; podczas 24-godzinnego wyjazdu na prezentację Battlefielda akurat potrzebowałem być w kontakcie z resztą redakcji, a laptopa po prostu nie chciało mi się tachać. Nawet ważącego mniej niż kilogram Winda, który jak dla mnie ma najbardziej sensowną klawiaturę z wszystkich webbooków. Z zazdrością patrzyłem więc na odbierającego maile poprzez iPhone'a Tomka z EA, który opiekował się nami podczas wyjazdu. Duży wyświetlacz, wysoka rozdzielczość, wygodne przewijanie skrzynki, szybkie odpisywanie. I coś we mnie pękło. Bywa i tak, że będąc na spotkaniach, wyjazdach lub po prostu załatwiając różne sprawy nie pojawiam się w biurze dwa, trzy dni w tygodniu, a maile cały czas idą, idą, idą. Więc może nadszedł czas iPhone? Albo innego aparatu, który umożliwi łączność z moją skrzynką? Boję się tylko jednego: że wkręcę się i zacznę odpisywać na maile podczas obiadu w restauracji, seansu w kinie, czy spaceru w Łazienkach. Więc... spróbuję się jeszcze trochę pobronić.

Ceny. Oficjalnie już – koniec eldorado dla Polaków. Nowa sugerowana cena PS3 – 1599, Xbox 360 i Wii również zdrożały/zdrożeją. Drogo? Wcale nie – tanio! Przeliczcie na złotówki 399 euro, bo tyle kosztuje konsola w tej strefie. Info od znajomego „nowa hurtowa cena Wii – 1094 zł netto”. Dual Shock 3 za jedyne 249 złotych? Nie chcę zachowywać się jak naganiacz, ale to już naprawdę ostatni dzwonek, żeby zaoszczędzić parę złotych. Jeśli przymierzacie się od dawna do kupna konsoli, a zobaczycie gdzieś sprzęt ze starych dostaw i w starych cenach... Łykajcie! ■■



**INFO**  
DEVELOPER: BLACK ROCK  
WYDAWCA: DISNEY INTERACTIVE  
TERMIN: 2010  
KONSOLA: XBOX 360, PS3

## SPLIT/SECOND

### Burnout killer od autorów PURE?

Zamienił strzyk ATV na sportową bryczkę. W zeszłym roku Black Rock Studios pokazali, że potrafią stworzyć godnego konkurenta dla MotorStorm: Pacific Rift, a teraz rzucają wyzwanie ekipie Criterion. W Split/Second, które ukaże się dopiero na początku przyszłego roku, postawią na wyścigi demonów prędkości i efektowne kraski. Nieprawdą jest jednak, że tworzą klona Burnouta. W ich grze nie chodzi o to, żeby po prostu zepchnąć przeciwników na ścianę, albo pomóc im w rozbiciu się na betonowym słupie, i w rezultacie napelnić pasek boosta, dzięki któremu uda się szybciej dojechać do mety. Chodzi o to, żeby przeszkodzić rywalom w ukończeniu wyścigu na przykład sprawiając, że zawali się estakada, gdy będą pod nią przejeżdżać, albo wybuchnie stacja benzynowa, kiedy znajdą się w jej pobliżu. W Burnoutcie braliśmy udział w zadymie, w Split/Second będziemy świadkami totalnego mayhemu.

#### CZUJNE OKO KAMERY

Autorom gier zdarza się sięgać do motywu show telewizyjnego, którego uczestnicy walczą ze sobą na śmierć i życie. Świeżym przykładem jest MadWorld zrecenzowany w poprzednim numerze NEO+. Jednak chyba nikt do tej pory nie wpadł na pomysł, żeby clou programu były wyścigi samochodowe.

Każde walki gladiatorów wymagają swojego Koloseum. Na potrzeby programu wybudowano całe miasto, ale wygląda na to, że nie pojawią się w nim ani przechodnie, ani użytkownicy ruchu ulicznego. To jedna z większych różnic pomiędzy Burnoutem a grą Black Rock Studios. Nic zresztą dziwnego, że nikt nie porusza się po drogach, bo kto chciałby zostać pogrzebany pod walącym się wieżowcem?

Podczas jazdy nie zobaczymy HUDa, a jedynie numer okrążenia oraz czerwony i niebieski pasek Power Bar. Napelnia się je w podobny sposób, co boosta w wyścigach Criterion, a więc przez wykonywanie trików i driftów, unikanie niebezpieczeństw o włos (near miss). Najpierw zapełni się niebieski, który pozwala odpalić tak zwane Power Plays. Może to być zmiana trasy, i tak podczas jazdy wokół lotniska nagle okaże się, że trzeba wjechać na jego teren, a nawet przebić się przez terminal. Ta zmiana dotyczy tylko aktualnego okrążenia i żeby ponownie jej dokonać, trzeba będzie znów naładować niebieski pasek. Power



Plays to również nieprzyjemne niespodzianki dla przeciwników, różnego rodzaju przeszkadzajki, które utrudnią im jazdę i trochę ich spowolnią, ale nie wyrządzą wielkiej krzywdy. Dopiero po naładowaniu czerwonego paska będzie można skorzystać z tak zwanych Super Power Plays, największej atrakcji Split/Second.

#### CZAS NA FAJERWERKI

Wystarczy wskazać jeden z kilkunastu mijanych obiektów i nacisnąć przycisk dając w ten sposób znać obsłudze programu. Reakcja będzie natychmiastowa. Nagle wybuchnie ładunek założony pod estakadą, a gruz przysypie auta rywali. W powietrze wyleci stacja benzynowa, z kanału wystrzeli pod ogromnym ciśnieniem strumień wody, jak domek z kart złoży się wieża kontrolna na lotnisku, co przyczyni się bezpośrednio do katastrofy samolotu. Gdzie spadnie? Oczywiście na trasę wyścigu kasując kilka samochodów i zmieniając ją bezpowrotnie. Wszystkie te wydarzenia mają wyglądać niczym w filmach i nie są to czcze przechwałki. Gra już dzisiaj zaskakuje świetną grafiką, a premiera dopiero za rok i będzie jeszcze lepiej.

#### AUTOROM GIER ZDARZA SIĘ SIĘGAĆ DO MOTYWU SHOW TELEWIZYJNEGO, KTÓREGO UCZESTNICY WALCZĄ ZE SOBĄ NA ŚMIERĆ I ŻYCIE

Disney dopiero co pokazał Split/Second po raz pierwszy, więc jeszcze za wcześnie na pytania,

czy katastrofy nie znudzą się po kilku razach, ile będzie tras, czy przeciwnicy będą agresywni i jak często skorzystają z Super Power Plays. Przed Black Rock Studio jeszcze daleka droga, sami nawet przyznają, że jeszcze nie wiedzą ile zabójczych niespodzianek przygotują, więc pozostaje uzbroić się w cierpliwość. Niemniej jednak ciekawi nas, jak na zapowiedź gry zareagowała ekipa Criterion i czy zamierza jakoś odpowiedzieć. Dawno nikt nie rzucił rękawicy mistrzom wyścigowego mayhemu. Podniosą? ■■



■ Rozpierzducha wygląda suto, a ekipa Black Rock ma doświadczenie w tworzeniu racerów, więc Split/Second nie powinno zawieść naszych oczekiwań.





# NA HORYZONCIE

## NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

### G.I. JOE THE RISE OF COBRA

Konsola: **wszystkie możliwe**  
Wydawca: **Electronic Arts**  
Developer: **Double Helix**



To nie będzie gra na podstawie filmu; wprawdzie obie produkcje mają taki sam tytuł, ale to tylko zabieg marketingowy. Akcja będzie toczyć się po wydarzeniach ukazanych w filmie, który do kin trafi na początku sierpnia. Wraz z ekipą G.I. Joe trafimy w tak egzotyczne miejsca, jak dżungle, pustynie, a nawet w rejon podbiegunowy i wyjaśnimy kilka wątków z filmu. The Rise of Cobra będzie TPP silnie stawiającym na tryb kooperacji. Na dodatek mocno starszkołnym. Idealnie pasuje określenie Contra w 3D, tylko z dużo niższym poziomem trudności. Gra ma być na tyle łatwa, żeby nie odstraszać fanów G.I. Joe rzadko grających na konsolach; oby dla wyjadaczy zostały przygotowane wyższe poziomy trudności. Bohatera wybierzemy spośród dwunastu żołnierzy; każdy z nich ma być inny, więc teoretycznie gracze znajdą postać pasującą do jego stylu gry. Prawdopodobnie pojawi się też okazja, żeby poszaleć za kierownicą. Premiera w okolicach wakacji. ■

### MAX PAYNE 3

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**  
Wydawca: **Rockstar**  
Developer: **Rockstar Vancouver**



Max Payne powróci i to jeszcze w tym roku. Szoker? Zdecydowanie. Za trzecią część odpowiadać będzie studio Rockstar Vancouver. Remedy jest zbyt zajęte tworzeniem Alan Wake (czytaj: grzebią się przy tej grze tak długo, że w tym tempie dostarczą Max Payne 3 za minimum pięć lat), ale nie ma powodu do niepokoju. Nowi rodzice zmęczonego życiem ex-policjanta mają na koncie bardzo dobre Canis Canem Edit znane także pod nazwą Bully. Pod ich czujnym okiem Max postarzeje się o kilka lat i stanie się jeszcze większym cynikiem niż dotychczas. Pozostawi za sobą pracę w policji, a nawet opuści Nowy Jork. O fabule wiadomo tylko tyle, że ktoś zdradzi bohatera i wciągnie go w pułapkę prowadzącą do jakiegoś miasta bezprawia. Autorzy obiecują, że w grze znajdzie się wiele elementów systemu rozgrywki znanego z poprzednich części. Spodziewamy się intensywnej akcji i oczywiście słynnego bullet-time'u. Premiera jesienią. ■

### NINJA GAIDEN II SIGMA

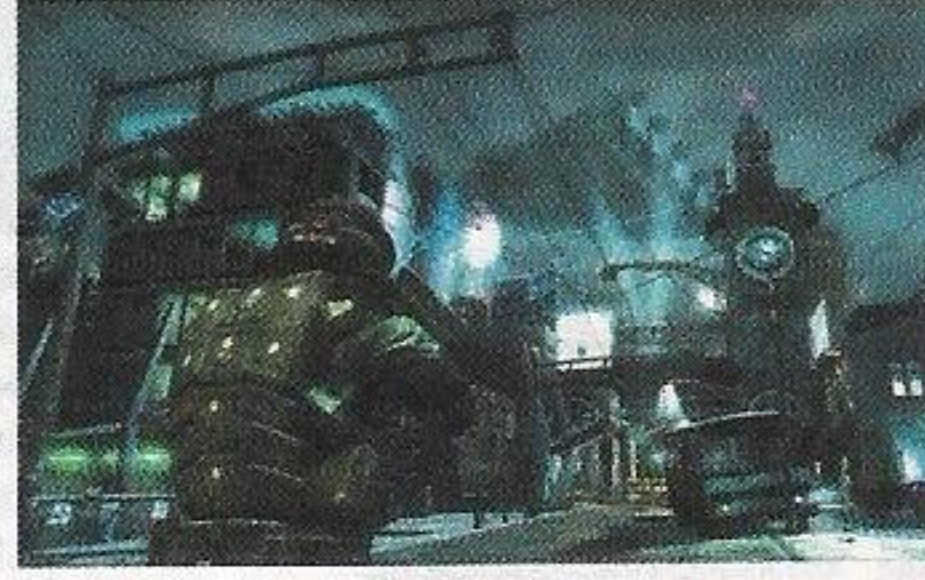
Konsola: **PS3**  
Wydawca: **Tecmo**  
Developer: **Team Ninja**



Pierwsze Ninja Gaiden doczekało się aż dwóch remake'ów – Black na Xboxa i Sigma na PS3. Druga część miała być exclusive na X360, ale najwyraźniej po odejściu Itagakego w Team Ninja zmieniły się zwyczaje i studio wspiera również konsolę Sony. Sigma 2 wprowadzi kilka interesujących zmian do drugiej części przygód Ryu Hayabusa: nowych bossów (jednym z nich będzie Statua Wolności!), nową broń Hasaiga Enma, która podobno jest większa od bohatera, a także dwie dodatkowe grywalne postacie – Ayane walczącą dwoma mieczami, a także Momiji, którą poznaliśmy w Ninja Gaiden Dragon Sword na DSie. To wszystko pikus przy zapowiadanej trybie kooperacji online. Nie będzie można przejść gry we dwie osoby, co jest zrozumiałe, bo twórcy musieliby przebudować całą kampanię singlową, zmienić projekty poziomów, itp. Zamiast tego dostaniemy trzydzieści dodatkowych misji. Potraktujmy to jako test, czy koop w Ninja Gaiden ma sens. ■

### BLACKLIGHT

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**  
Wydawca: **–**  
Developer: **Zombie Studios**



Twórcy America's Army próbują sił w tworzeniu konsolowego FPSa. Na szczęście nie mają zamiaru nikogo zachęcać do czynnej służby. Akcja gry będzie toczyć się w niedalekiej przyszłości (około roku 2035). Autorzy nie chcieli za bardzo wybiegać w przyszłość, zależało im raczej na tym, żeby żołnierze posługiwali się realistycznym uzbrojeniem, a nie walczyli za pomocą zabawkowych pukawek wypływających z siebie kolorowe gluty. Gracz wcieli się w dowódcę małego oddziału, a w razie potrzeby w każdej chwili będzie mógł przejąć kontrolę nad każdym z podwładnych. Sprytne, w ten sposób autorzy zręcznie uciekają od opracowania sztucznej inteligencji partnerów. Czteruosobowy oddział zawodowych żołnierzy wybierze się do fikcyjnego miasta Balik z rozkazem schwytania lub zabicia ich byłego dowódcy. Miasto rozświetlone neonami i holograficznymi reklamami dzięki mocy Unreal Engine 3. Aha, skojarzenia z grami z serii Tom Clancy's są jak najbardziej na miejscu. ■

### VANCOUVER 2010

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**  
Wydawca: **SEGA**  
Developer: **Eurocom**



Małyś odzyskał formę pod koniec sezonu, pozostała ekipa skoczków także prezentuje światowy poziom, Kowalczyk zdominowała biegi, Sikora wymiata w biathlonie. Szkoda, że zimowa olimpiada dopiero za rok, może doczekalibyśmy się jakiegoś medalu. Każdy z nas będzie mógł zdobyć medal grając w Vancouver 2010, które wyda nie kto inny, jak SEGA. Zarobili krocie na olimpiadzie z Mario i Sonikiem, nic więc dziwnego, że mocno inwestują w gry sportowe. Co nowego można wymyślić w tym gatunku? Tryb FPP, który rzekomo pozwoli lepiej wczuć się w rolę zawodnika i poczuć adrenalinę towarzyszącą na przykład skokom narciarskim. Autorzy mówią o rewelacyjnej grafice, pierwsze trailery i screeny pokazują, że owszem nie będzie to koszmarek, ale też nie miss piękności. Bardzo chętnie sprawdzimy tryb multiplayer online. Potwierdzimy dominację polskiej myśli szkoleniowej już na początku 2010 roku. ■

### RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES

Konsola: **Wii**  
Wydawca: **Capcom**  
Developer: **Cavia**



Czego zabrakło w Umbrella Chronicles? Odpowiedź brzmi: nie pokazano wydarzeń z drugiej części Resident Evil. Na słynny posterunek w Raccoon City powrócimy pod koniec roku. Będzie to oczywiście celowniczek na szynach, ale developer zamierza wprowadzić nowy element rozgrywki – możliwość wykonania uniku poprzez szybkie machnięcie wiałotem. Zgodnie z panującymi trendami w grze pojawi się tryb kooperacji. To bardzo ciekawe, chętnie dowiemy się kto towarzyszył Claire i Leonowi podczas zwiedzania komisariatu. Wydawało nam się, że zostali rozdzieleni i poza krótkimi epizodami z Adą i Sherry, każde z nich walczyło z zombiakami samotnie. Spodziewamy się rozdziału poświęconego wyłącznie Adzie Wong, być może przeżyjemy na nowo wydarzenia z Code Veronica i RE4. Strzelanie do zombiaków ma być odrobinę łatwiejsze niż w Umbrella Chronicles; headshoty będą wchodzić znacznie częściej. ■

### BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**  
Wydawca: **ARC System Works**  
Developer: **Aksys Games**



Street Fighter IV na nowo rozpalil w graczach miłość do dwuwymiarowych mordobić. Wydawcy i producenci spróbują skorzystać z szansy, jaką daje im popularność gry Capcomu. Jest szansa, że teraz powstanie więcej tego typu produkcji. Z całkowicie nowym tytułem atakują twórcy Guilty Gear. BlazBlue będzie klasyczną młócką 2D z cudownie wyglądającymi postaciami. Żegnamy rozpięskowane sprite'y, witamy niesamowite modele żywcem wyjęte z najwyższej klasy anime. Postaci będzie mało, co pozytywnie odbije się na ich zbalansowaniu. Autorzy gry chcą zachęcić graczy do ciągłego atakowania; system rozgrywki będzie promować walczących ostro, pojawi się opcja ładowania ataków, potężne finishery i dodatkowe ciosy specjalne w stylu zamrażania przeciwnika. Gracze często blokujący zostaną ukarani – wojownik się zmęczy i przez chwilę będzie stać w bezruchu odzyskując siły. Palce połamamy jesienią. ■

### TEST DRIVE UNLIMITED 2

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**  
Wydawca: **Atari**  
Developer: **Eden Studios**



Pierwsze informacje o grze wypłynęły na początku zeszłego roku. Długo czekaliśmy na nowe detale, ale w końcu Eden Studios zaczęli mówić. Podobno TDU2 ukaże się na przełomie 2009/2010. Weźmiemy udział w wyścigach klasycznych, jak i w offroadowych. Do naszej dyspozycji oddanych zostanie wiele nowych pojazdów w tym SUVy, ATV, Buggy i oczywiście jednoślady. Producent przygotowuje również dodatkową miejscówkę, a raczej ogromny teren dwukrotnie większy od Oahu (Honolulu). Będzie więc gdzie się ścigać zarówno w singlu, jak i w sieciowym multi. Co ciekawe, podobno da się „wsiaść” do samochodu kierowanego przez innego gracza i z perspektywy pasażera oglądać wyścig. Albo podziwiać przyrodę i zachwycać się nowymi detalami – pracą wycieraczek podczas ulewy (w grze będzie zmieniać się pogoda), otoczeniem oświetlanym promieniami zachodzącego lub wschodzącego słońca. ■



# CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

## JAPONIA

|    |                                |       |              |
|----|--------------------------------|-------|--------------|
| 1  | Resident Evil 5                | Multi | Capcom       |
| 2  | Yakuza 3                       | PS3   | Sega         |
| 3  | Dynasty Warriors Strikeforce   | PSP   | Koei         |
| 4  | Star Ocean: The Last Hope      | X360  | Square Enix  |
| 5  | Mario & Luigi 3                | NDS   | Nintendo     |
| 6  | Idolmaster SP                  | PSP   | Namco Bandai |
| 7  | Warriors Orochi Z              | PS3   | Koei         |
| 8  | Seventh Dragon                 | NDS   | Sega         |
| 9  | PES 2009: Pro Evolution Soccer | Multi | Konami       |
| 10 | Monster Hunter Freedom 2nd G   | PSP   | Capcom       |



► Tyle różnych konsol w zestawieniu. Czy to naprawdę Japonia? Rzadko się zdarza, żeby było tak różnorodnie. Zazwyczaj rządzi DS do spółki z Wii. Yakuza 3 długo utrzymywała się na szczycie listy, ale została zmiążdżona przez Residenta. O SFIV Japonia już nie pamięta.

## USA

|    |                            |       |            |
|----|----------------------------|-------|------------|
| 1  | Street Fighter IV          | Multi | Capcom     |
| 2  | Resident Evil 5            | Multi | Capcom     |
| 3  | Killzone 2                 | PS3   | Sony       |
| 4  | Wii Sports                 | Wii   | Nintendo   |
| 5  | Halo Wars                  | X360  | EA         |
| 6  | Wii Fit                    | Wii   | Nintendo   |
| 7  | Wii Play                   | Wii   | Nintendo   |
| 8  | Call of Duty: World at War | Multi | Activision |
| 9  | Major League Baseball 2K9  | Multi | Take-Two   |
| 10 | Mario Kart Wii             | Wii   | Nintendo   |



► Według danych dostępnych w chwili, gdy przygotowujemy zestawienie, SFIV wyprzedza Residenta, ale raczej szybko się to zmieni. Zarządzić miało Killzone 2, ale nie wszystkie duże sklepy podają informacje o sprzedaży gier, stąd taki, a nie inny układ tabeli. Capcom rox!

## UK

|    |                                          |       |            |
|----|------------------------------------------|-------|------------|
| 1  | Resident Evil 5                          | Multi | Capcom     |
| 2  | Killzone 2                               | PS3   | Sony       |
| 3  | Wii Sports                               | Wii   | Nintendo   |
| 4  | Wii Fit                                  | Wii   | Nintendo   |
| 5  | Street Fighter IV                        | Multi | Capcom     |
| 6  | Halo Wars                                | X360  | Microsoft  |
| 7  | Professor Layton and the Curious Village | NDS   | Nintendo   |
| 8  | Mario Kart Wii                           | Wii   | Nintendo   |
| 9  | Tom Clancy's H.A.W.X.                    | Multi | Ubisoft    |
| 10 | Call of Duty: World at War               | Multi | Activision |



► Chris i Sheva rozstrzelali konkurencję. Capcom ma z czego się cieszyć, to już drugi z rzędu tak udany miesiąc. Ktoś jeszcze ma wątpliwości czy warto wydawać gry na początku roku? Wysoka pozycja Halo Wars pokazuje siłę marki Halo. ODS będzie hitem.

## POLSKA (Ultima)

|    |                                |       |           |
|----|--------------------------------|-------|-----------|
| 1  | Resident Evil 5                | Multi | Capcom    |
| 2  | Killzone 2                     | PS3   | Sony      |
| 3  | BioShock                       | PS3   | Take-Two  |
| 4  | Fight Night Round 4 (preorder) | Multi | EA        |
| 5  | Pro Evolution Soccer 2009      | Multi | Konami    |
| 6  | Grand Theft Auto IV            | Multi | Rockstar  |
| 7  | FIFA 08                        | Multi | EA        |
| 8  | Halo Wars                      | X360  | Microsoft |
| 9  | GTA Chinatown Wars             | NDS   | Rockstar  |
| 10 | SOCOM: Confrontation           | PS3   | Sony      |



► Wyprzedza, tańsze platynowe wersje, preordery – są sposoby, żeby kupować gry nawet w dobie kryzysu i, co najważniejsze, potrafimy z nich korzystać. Dobrze wiedzieć, że ktoś kupuje gry na DSA. Wysokie piractwo zabija tę konsolkę w Polsce. Szacunek, ludzie.

## NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### ID SOFTWARE MYŚLI O WII

John Carmack zdradził, że chciałby zrobić grę na Wii. Najlepiej taką, która wycisnie z konsoli maksimum mocy i będzie miała znany tytuł. Doom, Quake, Wolfenstein. Jest z czego wybierać. A tak z innej beczki, czy już sprawdziliście darmowe pecetowe Quake Live? Gulash szaleje.

### MORTAL PRAWIE SPRZEDANY

Od pewnego czasu Midway boryka się z problemami finansowymi. Firma próbuje ratować się przed bankrutem na różne sposoby. W wydaniu Wheelmana pomógł jej Ubisoft, a teraz prawdopodobnie pozbędzie się praw do serii Mortal Kombat. Byłoby ciekawie, gdyby kupił je Capcom. Wyobrażacie sobie Street Fighter vs. Mortal Kombat? Czekamy na rozwój wydarzeń.

### KONFLIKT ZAŁĘGNANY

Czy może raczej pożegnany. Strategia czasu rzeczywistego World in Conflict jednak nie ukaże się na konsolach. Poprzedni wydawca (Vivendi) miał takie plany, ale zmieniły się po tym, jak prawa przeszły w ręce Ubisoftu. Oczywiście za jakiś czas Francuzi mogą zmienić zdanie, jednakże na razie możemy zapomnieć o tej grze.

### NOWE POSTACIE W SFIV

Capcom to taka fajna firma, która słucha fanów i jest gotowa wrzucić do sieci DLC z dodatkowymi postaciami do Street Fighter IV, jeśli tylko gracze wykażą zainteresowanie. Najbardziej prawdopodobny jest występ Dee Jaya i T-Hawka. Dla obu wojowników przygotowano nawet arenę i stworzono ich wstępne modele, ale z jakiegoś powodu nie trafili do gry. Ciekawe dlaczego? Czyżby Capcom chciał teraz niskim nakładem przygotować dodatek z tymi postaciami i go sprzedać?

### ODPOCZYNEK OD BUZZA

Niedoceniana, ale odnosząca sukcesy ekipa Relentless, mająca na koncie kilkanaście wersji quizu Buzz!, pracuje nad zupełnie nowym projektem, który na dodatek ma zamiar sama wydać. Do tej pory ich gry wydawało Sony. Czyżby Anglicy mieli ochotę stworzyć coś również na Xboxa 360? Wypatrujemy dalszych wieści.

### UBISOFT ONLINE

Francuzi przygotowują się do podboju internetu. Podpisali umowę z firmą Quazal przygotowującą narzędzia programistyczne do tworzenia nowoczesnych projektów sieciowych. Ubisoft na razie nie zdradza swoich planów dotyczących grania online, ale jak bumerang powraca temat Tom Clancy's MMO. Nie obrazilibyśmy się na odpowiednika World of Warcraft w klimatach PoP albo Assassin's Creed.

### ROK MUZYKI

Activision przygotowuje się do zdominowania rynku gier muzycznych. Tak przynajmniej twierdzą „dobrze poinformowane źródła”. W tym numerze możecie przeczytać recenzję Guitar Hero: Metallica, a oprócz tego tytułu ukażą się także Hard Rock Van Halen, Guitar Hero 5, DJ Hero oraz Band Hero; odpowiednio w sierpniu, wrześniu, październiku i listopadzie.



### INFO

DEVELOPER: PIRANHA  
WYDAWCA: DEEP SILVER  
TERMIN: JESIEŃ 2009  
KONSOLA: XBOX 360

# RISEN

Wiecie co to jest „efekt motyla”?

Wytłumaczam Wam to twórcy Risen. Piranha Bytes do spółki z Wizardbox już od ponad dwóch i pół roku tworzą grę, którą pokochają gracze ponad wszystko ceniący swobodę, a znienawidzi każdy, kto nie lubi „piaskownicy” (i otoczki fantasy). Nie każdy cieszy się, gdy developerzy mówią: „Oto ogromny świat, w którym sami się gubimy. Rób co chcesz, idź dokądkolwiek masz ochotę i bądź kim zapragniesz”. Gra będzie tak bardzo nieliniowa, jak tylko się da i dopiero po kilkukrotnym przejściu wycisnie się z niej wszystkie soki.

Główny bohater to jeden z pasażerów statku, który zatonął na pełnym morzu. Cudem uniknął śmierci, ale wpadł z deszczu pod rynnę – znalazł się na tajemniczej wyspie nie dość, że zamieszkałej przez dziwne i niebezpieczne stworzenia, to jeszcze trawionej wojną dwóch frakcji, klerykalnej Inkwizycji oraz lotrów wyjętych spod prawa. Jak łatwo się domyślić, zostanie zmuszony do opowiedzenia się po jednej ze stron. Dla każdej frakcji przygotowane zostaną ogromne kampanie, których ukończenie zajmie w sumie około sto dwadzieścia godzin. Mowa o głównym wątku, misje dodatkowe to zupełnie inna sprawa.

Autorzy są dumni z tego, że udało im się stworzyć prawdziwy żyjący świat rządzący się własnymi prawami. Gracz wejdzie z tym światem w interakcję i zmieni go podejmując jakąkolwiek decyzję. Być może ktoś poprosi go o zabicie wilkołaków terroryzujących mieszkańców wioski. Jeśli to zrobi, zyska sympatię uratowanych, ale po jakimś czasie okaże się, że stwory przy okazji odstraszały grupki zbójów, którzy teraz grasują po lesie i porwują kobiety z okolicznych miast i wsi. Podejmując pewne decyzje gracz zablokuje sobie dostęp do wielu questów, na przykład zrażając do siebie potencjalnych zleceniodawców albo po prostu zabijając ich. Autorzy potwierdzili, że da się zamordować wszystkich mieszkańców wyspy. Ciekawe jaką niespodziankę przygotowali dla osób, które spróbują zabawić się w rzeźnika. Skoro w grze każda akcja ma spotkać się z jakąś reakcją, na pewno ktoś w końcu zacznie ścigać seryjnego mordercę.

Zrezygnowano ze sztywnego podziału na klasy. Każdy będzie mógł nauczyć się władać magią i jednocześnie opanować sztukę skradania oraz walkę bronią białą. To od gracza ma zależeć, w jaki sposób wypełni misję i upora się z przeciwnikami. Może zamiast atakować wroga, warto mu się przyjrzeć i sprawdzić czy przypadkiem nie jest tak bardzo pochłonięty swoimi zajęciami, że kompletnie nie wie, co się wokół dzieje, więc da się obok niego spokojnie przemknąć. Wybór należy do gracza.

Gra powstaje na Xboxa 360 i pecety, ale to konsola Microsoftu jest główną platformą, dzięki czemu jest szansa, że otrzymamy świetnie zoptymalizowany kod bez rażących błędów. ■■



□ Od czasu do czasu bohater wyjdzie z lasu i zajrzy do miast, a nawet zanurzy się w czeluściach lochów. Labirynty będą generowane losowo.





- transport **GRATIS** dla zamówień >300zł
- ponad 5000 produktów w ofercie
- największy wybór gier we Wrocławiu!
- wysyłkowa **WYMIANA GIER** na konsole

TEL. (71) 374 26 17

pon-pt.10-18, sob.11-16

<http://sklepgekon.pl>

WROCŁAW, pl.Nowy Targ 28



**GEKONI**  
warkot

NIEDZIELA 18.00  
97,6 FM

## "GEKONI WARKOT"

nowa audycja o grach na konsole  
Słuchaj nas w każdą niedzielę o godz.15  
w Akademickim Radiu LUZ ([radioluz.pwr.wroc.pl](http://radioluz.pwr.wroc.pl)).

**Sony PlayStation 3 (NOWA) 80-250GB**



Konsola najnowszej generacji o niespotykanych dotąd możliwościach. Zestaw zawiera konsolę, bezprzewodowy kontroler, okablowanie.

**Microsoft Xbox 360 (NOWY)**



konsola, pad bezprzewodowy, kabel do TV, dysk twardy lub karta pamięci, 3 lata gwar. Microsoft. Dostępne wersje: Arcade, Premium, Elite. Technologia 65nm.

**Nintendo Wii + gra**



Zestaw zawiera konsolę, 2 kontrolery (Nunchuk i Wii-łot), gry Wii i or. zasilacz i bibliotekę.

**Sony PSP Lite 2000/3000**



konsola, ładowarka, akumulator. Wbudowane wyjście do TV, interfejs WiFi, czytnik płyt UMD, współpracuje z pamięciami Flash MS PRO Duo.

**Nintendo Dual Screen Life (różne kolory)**



Lżejszy o 40% od poprzednika, mocniejsze podświetlenie LCD, dotykowy ekran, nowe wzornic-

**NOWOŚCI**



**PS2**



**PS3**



**XBOX 360**



**PSP**



**NDS**



Przy nas się rozgrzejesz!

Ogłoszenie nie stanowi oferty handlowej w myśl przepisów Kodeksu Cywilnego. Regulamin sklepu znajduje się na stronie internetowej.





**„Kompletny ze mnie niezdara.** Umiem bębnić na prawdziwym instrumencie, ale perkusja w grze to nie to samo. Mam te piosenki we krwi, ale kiedy siadam przed telewizorem i muszę gapić się na małe znaczki przelatujące po ekranie... A obok moje 7- i 10-letnie dzieciaki wycinają kosmiczne wyniki na gitarach. To nieźle ryje beret – mam 45 lat, a moje dzieciaki kopią mi dupsko.”

– Lars Ulrich, wygadany bębniarz takiej jednej garażowej kapeli chwali się swoimi mad skillz w Guitar Hero: Metallica.

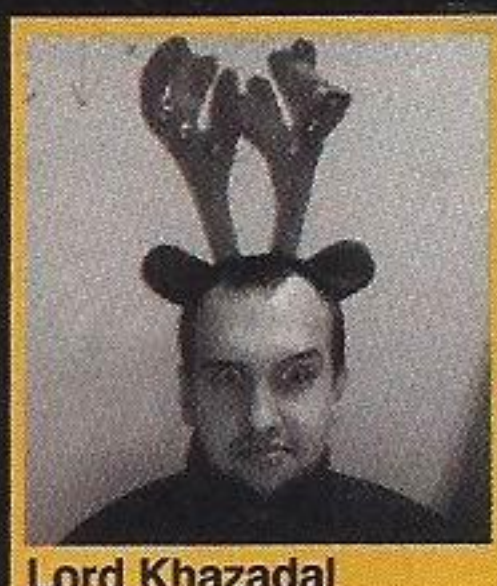
„Najgorsze jest to, że **nie wydaliśmy żadnych hitów.**” – John Pleasants z EA podsumowuje ubiegłoroczną działalność swej firmy. Jeśli więc kogoś interesowało jak wielkim sukcesem okazały się Dead Space i Mirror's Edge, to już może sobie wyrobić na ten temat pewien pogląd.

„Nie jest łatwo programować z myślą o PS3. Nie powiedziałbym, że ma ona nieskończone moce przerobowe, ale na pewno jest w co się wgrzyzać. Nawet naszym własnym studiom ujarzmienie jej mocy zajmie sporo czasu. **Specjalnie nie oferujemy programistom łatwych rozwiązań,** gdyż wówczas każdy mógłby niemal od samego początku wycisnąć ze sprzętu ostatnie soki. I co dalej?” – Kaz Hirai odsłania kolejny, mroczny i genialny plan Sony.

„W filmie albo w teatrze, twórca ma całkowitą kontrolę nad sposobem przekazania widzowi swej historii – jest mu dużo łatwiej przewidywać reakcje widzów. W naszym przypadku nie jest to takie proste. Musimy przewidywać jak gracz zareaguje na daną postać albo wątek, co samo w sobie nie jest łatwe, i w oparciu o to tworzyć dalszą część gry. Jeśli nam się uda, **dajemy ludziom głębsze i bardziej ekscytujące doświadczenie niż jakiekolwiek inne medium**” – Yoshinori Yamagishi ze Square Enix, twórca Star Ocean: The Last Hope, dopisuje się do listy dumnych twórców gier video.

„Zajmie nam to jeszcze parę lat. Jesteśmy w trakcie pisania scenariusza i wczesnych projektów. Porządna gra wymaga przynajmniej dwóch i pół roku produkcji.” – George Miller, reżyser kultowego Mad Maxa, zdaje relację z prac nad grą opartą na przygodach szalonego Mela. Będzie też animka, więc szykują się dobre czasy dla miłośników postapokalipsy.

„Towarzyskie to może być postawienie komuś drinka. **Siedzenie po ciemku w gatkach i rozmawianie z tysiącami nieznajomych** może się wydawać całkiem towarzyskie, ale jest do bani.” – szczerzy do bólu Nolan Bushnell, założyciel Atari i twórca Ponga, zapytany o przyszłość gier sieciowych.



Lord Khazadal

## NUDA VERITAS

### Dzień, w którym kończy się gwarancja...

**N**a przestrzeni ostatnich lat Microsoft wraz z konsolą Xbox 360 okazał się czarnym koniem w pojedynku z Sony i ich PlayStation 3. Jednak obaj producenci nabawili się wielkiego „kompleksu małego”, jaki wywołało Nintendo dzięki ich „bądźwonej i brzydkiej” wersji konsoli nowej generacji. Małe, brzydkie i niezbyt funkcjonalne Wii machnęło bezwstydną Willotem na konkurencję i teraz łamanie nadgarstków i rozbijanie telewizorów (lub wszystkiego w ich pobliżu) stało się fajniejsze od siedzenia przy ciężkich konsolach-klocach, z których jedna przypomina ryzę białego papieru do drukarki, a druga – nie wiedzieć czemu – czarny chlebak. Nikt nie rozumie dlaczego Wii przypomina przenośny odtwarzacz CD, choć fakt, że bez większego wysiłku zamienia się w odtwarzacz pirackich kopii gier i filmów mógłby to tłumaczyć.

Wiele o piractwie pisze się odkąd w Polsce weszła w życie ustawa o ochronie praw autorskich. Niby chroni się autorów, ale jest taka firma na świecie, która dorośliła się na legalnych przekrętach na klientach. To oczywiście Microsoft, popularnie oznaczany skrótem MS, którego najczęstszą pisownią wśród konsumentów znajdujemy w następującej formie: „MS”. Pod koniec 2005 roku wypuścili konsolę siódmej generacji, która stojąc pionowo (co MS promuje do dziś) rysowała płyty na potęgę i to z takim uporem, że dana płyta nigdy już nie chciała działać. Oczywiście producent z Redmond miał procedurę reklamacyjną na takie ewentualności, ale dotyczyła ona jedynie gier dystrybuowanych przez MS, pomijając pozostałych producentów i wydawców. Dodatkowo zniszczoną grę można było wymienić tylko raz i nigdy więcej. Z Polski należało wysłać płyty do serwisu w Wielkiej Brytanii, gdzie wysyłka Poczta Polska kosztuje tyle, co połowa nowej gry. Zniszczone płyty zazwyczaj wędrowały do kosza, a konsument był zmuszony zakupić nowy egzemplarz. Oczywiście na infolinii Microsoftu nikt nigdy nie zachęcał do postawienia konsoli poziomo, co diametralnie zmniejszało ryzyko porysowania płyt i u większości użytkowników „kładących” X360 nigdy nie wystąpiło. Tak oto sprzedaż softu na konsolę rosła w siłę ponad normalnie spodziewane ilości – a przecież od każdej sprzedanej kopii płaci się dziesięcinę na rzecz producenta konsoli, na którą dana gra wyszła.

Drugim sprytnym posunięciem były zabezpieczenia samej konsoli. Miały być nie do złamania! Ale jak wiadomo programiści Microsoftu tworzą zabezpieczenia na poziomie złożoności krzyżówki w TeleTygodniu. Z tego powodu, od lat, ich oprogramowanie jest najczęściej i najłatwiej hackowanym softem na świecie. Bardzo szybko, tak jak Windowsa, padły „niezawodne” zabezpieczenia Xboxa 360. Wielu graczy sflashowało swoje konsole i zaczęło grać na pirackich wersjach. Jednakże granie za pośrednictwem usługi Xbox Live! na piratach było zaproszeniem

MS do wykrycia machlojki. William Henry Gates III zablokował (i blokuje do dziś) takim złym konsolom możliwość połączenia z ich świętą usługą. Użytkownik mógł dalej korzystać ze swojego konta, jednak tylko na niezbanowanej konsoli. Tym oto posunięciem zmuszono „sprytnych” konsumentów do nabycia nowych egzemplarzy maszynki MS i wydania kolejnych zielonych. Gigant z Redmond zapewnił sobie dodatkowy stały rynek zbytu dla swojej konsoli.

Trzecie, na pewno niezamierzone, ale równie genialne posunięcie ze strony MS, to wypuszczanie na rynek nie do końca przetestowanych technicznie konsol. Niedługo po premierze Xboxa, w domach tysięcy graczy rozświetliły się „pierścienie śmierci” składające się z trzech czerwonych diod wokół przycisku włączającego konsolę. Oczywiście Microsoft stracił fortunę na tej usterce, którą wywoływało ponad 1000 (słownie: tysiąc!) niezależnych od siebie procesów w konsoli, gdyż musiał ją usunąć w ramach gwarancji – co wiązało się z wymianą płyty głównej na nową. Usterka miała jednak też duży plus. Jeśli problem wystąpił na konsoli, która była wcześniej sflashowana przez piratów, gwarancja traciła moc. Dla konsumenta praktycznie zawsze równało się

jakakolwiek usterka w „złamanej” konsoli zwalnia go ze świadczenia bezpłatnych napraw.

W ten oto sposób MS zyskał stały dodatkowy dochód, bo przecież jedyny, jaki powinien planować, to ten ze sprzedaży wynikającej z popularności konsoli i gier na nią tworzonych. Gdyby wszystkie opisane tu działania były zamierzone, byłyby największym legalnym przekrętem w historii gier video. Czy tak było, należy poprosić o zbadanie sprawy Bogusława Wołoszańskiego. Albo IPN.

Sony i Nintendo przespały lekcje przedsiębiorczości, na które uczęszczał Microsoft. Niemożność zhackowania PS3 i jej niska awaryjność nie pozwalają błyszczeć wynikami sprzedaży. Zaś konsola Nintendo w bardzo prosty sposób, bez ingerencji w sprzęt i utraty gwarancji, pozwala odtwarzać w swoim napędzie pirackie wersje softu specjalnie na nią stworzonego. Dlatego maszynka świetnie się sprzedaje, gry zaś niespecjalnie (przynajmniej w Polsce).

Dzięki opisanym posunięciom, Microsoft z uśmiechem amerykańskiego akwizytora na twarzy sprzedał śnieg Eskimosom. Wśród konsol stacjonarnych ich sprzęt jest na drugim miejscu za Nintendo Wii w rankingu sprzedaży. Jeśli

**SONY I NINTENDO PRZESPAŁY LEKCJE PRZEDSIĘBIORCZOŚCI, NA KTÓRE UCZĘSZCZAŁ MICROSOFT. NIEMOŻNOŚĆ SHACKOWANIA PS3 I JEJ NISKA AWARYJNOŚĆ NIE POZWALAJĄ BŁYSZCZEĆ WYNIKAMI SPRZEDAŻY**

to z koniecznością zakupu nowej konsoli. Później MS zaczął wypuszczać konsole, w których zmniejszono ryzyko wystąpienia tej usterki, ale... Jak się później okazało, u wielu użytkowników wystąpiła ona niedługo po wygaśnięciu gwarancji! I wtedy zostawał serwis, który naprawiał konsolę za kilkaset złotych (co kosztowało czasem nawet połowę wartości konsoli) lub nabycie nowego Xboxa 360. Niby działanie niezamierzone, ale jakże skutecznie walczące z piractwem i zapewniające częściowy zwrot kosztów z tytułu nieplanowanych napraw serwisowych. A także większą sprzedaż.

Aktualnie na rynku jest dostępna konsola z nowym napędem, który rzadziej rysuje płyty w pozycji pionowej, nową płytą główną i zasilaczem mającymi uwolnić konsumentów od pierścienia śmierci (faktycznie, częstotliwość jego pojawiania się drastycznie spadła). Wszystko cudownie, gdyby nie to, że MS dalej promuje stawianie konsoli pionowo, dzięki czemu fajniej wygląda, ale naraża graczy na porysowanie płyt z grami lub filmami, a jakoś i niezawodność poprawek w konstrukcji konsoli sprawdzimy dopiero po wygaśnięciu gwarancji, które aktualnie są jeszcze w mocy. Dodatkowo nowy napęd w Xboxie 360 opierał się piratom jedynie kilka miesięcy, z czego na dłuższą metę producent konsoli może być zadowolony, gdyż

chodzi o gry multiplatformowe, to z wersjami na Wii wygrywa grafiką, a od wersji na PS3, poza niemożnością sterowania wychyleniami pada, w zasadzie niczym się nie różni. Wii wygrywa tylko jeśli chodzi o wykorzystanie willota i gruszki, zaś PlayStation 3 wtedy, gdy gra zajmuje dużo miejsca i mieści się na jednym nośniku, a gra na Xboxa 360 na kilku. Stworzenie konsoli ułomnej, a jednocześnie konkurencyjnej cenowo i mogącej stawiać do walki nawet z najpotężniejszymi maszynami dostępnymi na rynku okazało się planem godnym Ojca Chrzestnego świata gier video. Oczywiście większość „grzechów” naprawiono, ale dano sobie na to czas, gdy w tym czasie Sony próbowało stworzyć produkt idealny.

Microsoft jest znany z zaskakujących i ostatecznie genialnych posunięć. Kto się spodziewał, że William H. Gates III Junior doda do DOSa całe dwie (!) nowe komendy i sprzeda go światu jako produkt MS-DOS, a później zostanie Darthem Sidiousem Imperium MS? Lub, że Xbox 360 zostanie jedną z najpopularniejszych konsol na świecie, kiedy pierwsza jej wersja przeszła właściwie bez echa? Poza wielkim Haaalooo oczywiście. ■

Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+



# R2pol.com

Skup - Sprzedaż - Wymiana - takich cen nie ma nikt!

## Playstation 3

Guitar Hero: World Tour - 899,99  
Time Crisis 4 + GUN - 299,99  
Singstar 2 + mikrofony - 209,99  
Motorstorm: Pacific Rift - 209,99  
Eye of judgement + kamera - 249,99

## Playstation 2

God of War 2 - 59,99  
EyeToy Play 3 + kamera - 119,99  
SingStar Wakacyjna Impreza + mikrofony - 189,99  
Ratchet 3 PL - 49,99  
Spiderman Web of Shadows - 139,99  
Fifa 2009 - 119,99

## Wii

Guitar Hero: World Tour - 899,99  
Sega Superstars Tennis - 79,99  
Nights: Journey of Dreams - 79,99

## PSP

EchoChrome - 89,99  
Patapon - 119,99  
Ridge Race 2 - 49,99  
Tekken DR - 59,99  
Secret Agent Clank - 119,99

PLAYSTATION 3 80 GB + 2 gry - **1499,99**  
Playstation Portable + 1 gra - 609,99  
Playstation 2 BUZZ + buzzery - **469,99**  
Playstation 1 - 149,99

## X360

Guitar Hero: World Tour - 899,99  
Gears of War 2 - 189,99  
Soul Calibur IV - 239,99  
Grand Theft Auto IV - 149,99  
Call of Duty World At War - 219,99

Nintendo Wii + 5 gier - **999,99**  
Nintendo DS Lite - 539,99  
Game Boy Advance SP - 224,99

Nintendo 64 - 99,99  
Sega Mega Drive - 79,99  
Nintendo NES - 79,99  
Game Boy Advance - 119,99  
Game Boy Color - 59,99

## Sklep R2pol.com

zapraszamy do nas :  
Włociańska 61  
51-514 Wrocław

tel. 501 075 081  
GG: 1993640  
email: sklep\_r2pol@pro.wp.pl

Czynne od pon. do pt. w godz. 10:00-18:00

**WYSYŁKA  
GRATIS!**





ODBIÓR ZA POBRANIEM CZYLI

# DOWNLOADABLE

## STATYSTYCZNIE RZECZ BIORĄC

Na naszej stronie WWW (neogo.pl) przygotowałem krótką ankietę odnośnie dodatków do gier. Co z niej wynika? Mniej więcej 14% osób uważa, że DLC to zwyczajne wyciąganie kasy od fanów. Co ciekawe, praktycznie tyle samo graczy wybrało bardziej pozytywną odpowiedź, że jest to po prostu przedłużanie czasu gry. 23% głosów przypadło na opcję: „Wycinanie części poziomów i sprzedawanie ich za dodatkową kasę jest złe”, a po 11% poszło na dwie różne odpowiedzi, czyli „Nie wiem, nigdy nie kupilem” i „Myślę, że to przymiar do cyfrowej dystrybucji gier”. Najwięcej głosów (około 27%) zostało oddanych na: „Darmowe dodatki jak najbardziej, płatne zdecydowanie nie”. W komentarzach do ankiety pojawiło się głównie narzekanie odnośnie wycinania materiału i sprzedawania go za dodatkową kasę i konieczności pobrania płatnego DLC w celu obejrzenia prawdziwego zakończenia gry. Pozytywne wypowiedzi dotyczyły głównie GTA IV: The Lost And The Damned.



■ DLC staje się jednocześnie przekleństwem i błogosławieństwem konsol obecnej generacji. Cieszymy się, gdy taka gra jak Burnout Paradise (na gorze) jest przez tak długi czas wspierana zarówno darmowymi, jak i płatnymi dodatkami. Fajnie, że można dokupić dodatkowy quest w Fable II (wyżej). Ale wycinanie trybów z Resident Evil 5, czy żądanie kasy za nowe stroje do Street Fightera IV (obie poniżej)? Damn you Capcom. Damn you all to hell!



**P**remiera Grand Theft Auto IV: The Lost And The Damned ostatecznie ugruntowała pozycję dodatków do gier na rynku. Zespół Rockstar przygotował zawartość, za którą inni producenci kazaliby nam płacić pełną cenę pudełkowej gry. I choć 1600 MSP to naprawdę wysoka kwota (a przynajmniej na nasze warunki), to Microsoft szybko ogłosił, że w ciągu pierwszej doby The Lost And The Damned sprzedało się lepiej niż cokolwiek innego, co do tej pory zostało wydane na Xbox Live.

Do tej pory dodatek został pobrany ponad milion razy i jestem pewny, że ta liczba będzie nadal rosła. Oczywiście nie każda firma ma w swoich szufladach takie marki, jak Grand Theft Auto, które sprzedają się w trzynastu milionach egzemplarzy w przypadku czwartej części. I nie każdej Microsoft dopłaca pięćdziesiąt milionów dolarów do budżetu. Tak czy inaczej, premiera The Lost And The Damned ostatecznie pokazała, że cyfrowa dystrybucja ma przed sobą wielką przyszłość.

## CHĘTNI NA KILKA NOWYCH TRAS I SAMOCHODÓW?

Jednak pomysły producentów na DLC (Downloadable Content, aka zawartość do pobrania) nie zawsze prezentują się tak dobrze, jak w przypadku GTA i często kojarzą się przede wszystkim z bezwzględnym wyciąganiem

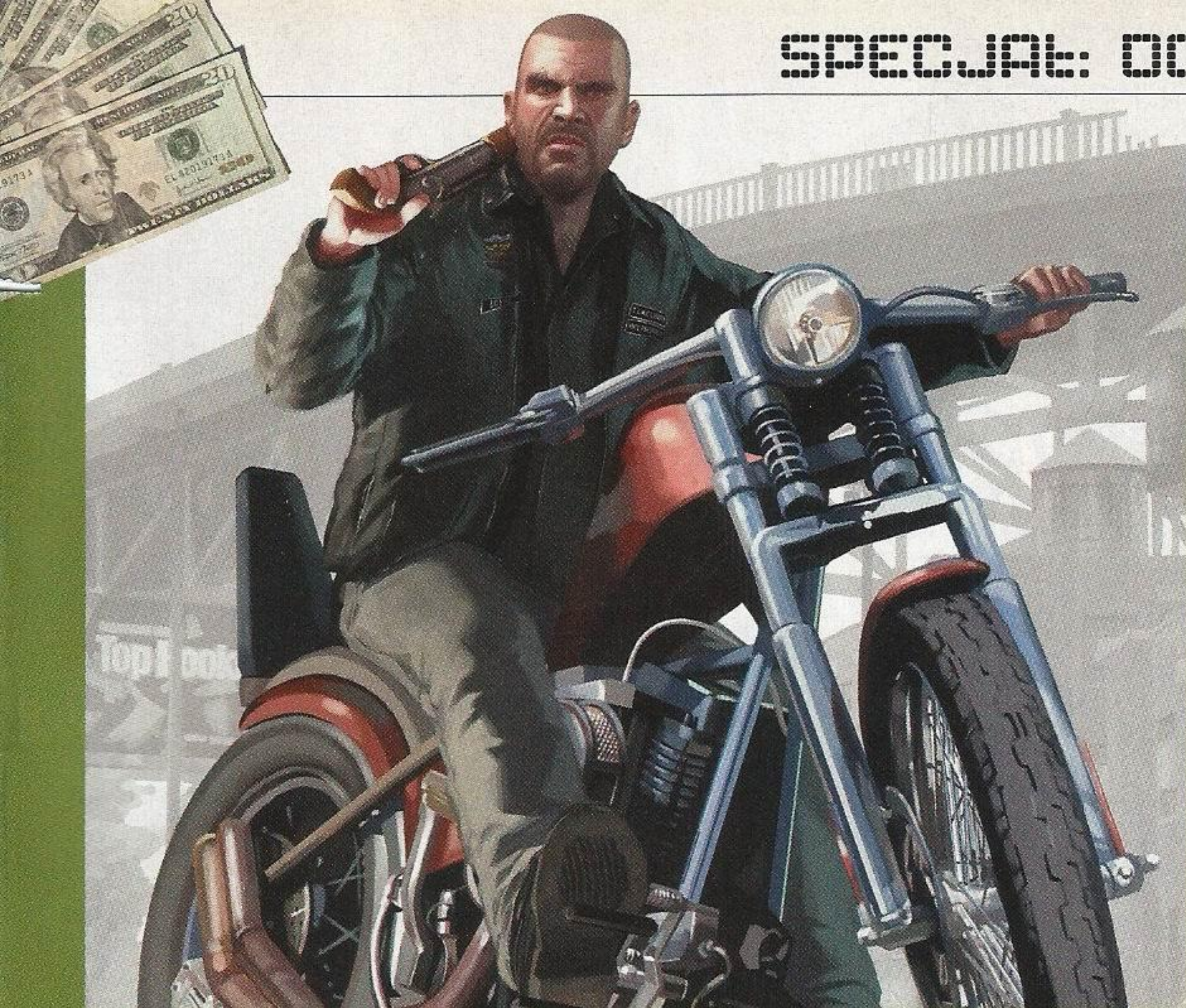
kasy. Najgorszą sławę zyskała zbroja dla konia za 200 MSP, na którą chciała nas naciągnąć Bethesda. Zresztą Oblivion regularnie dostawał dodatki, które – delikatnie pisząc – nie zawsze były warte punktów, które fani musieli na nie wyłożyć, choć i tak je kupowali. I nie był to jedyny przypadek, gdy gracze głośno sprzeciwiali się kreatywnym sposobom na zarabianie pieniędzy. Electronic Arts szybko wycofali się z pomysłu kupowania broni do Battlefield: Bad Company, a Ubisoft nie zyskał sobie przychylności za wydanie pierwszego, płatnego zakończenia gry (Prince of Persia). Sporo gorzkich słów usłyszy również Microsoft jeżeli prawdziwe okażą się plotki o celowym wycięciu kampanii sił Covenant z Halo Wars, w celu późniejszego sprzedania tych misji jako dodatku. Jednak większość producentów stara się dostarczać sensowną zawartość, która generuje dodatkowe wpływy oprócz tych ze sprzedaży samej gry. Natomiast same pomysły na DLC zazwyczaj zależą od gatunku gry.

Takie tytuły, jak Forza Motorsport 2, czy Race Driver: GRID zgarniają paczki tras i pojazdów. Rock Band i Guitar Hero to zestawy nowych utworów, a gry skierowane do rozgrywek w sieci, w stylu Halo 3, Unreal Tournament 3 i Call of Duty 4 wyciągają od nas punkty na nowe mapki. Z kolei w grach RPG, na przykładzie Fable 2, Mass Effect i Fallout 3, są to dodatkowe poziomy, bronie i zadania. Czasami zdarzają się na szczęście bardziej zakręcone pomysły, jak w przypadku LittleBigPlanet. Ten tytuł to nie tylko dziesiątki najróżniejszych strojów dla postaci, ale i parodia Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, która wprowadza pistolet na farbę. Ta – wydawałoby się drobna – modyfikacja zupełnie zmienia grywalność tej produkcji i daje nowe możliwości przy tworzeniu własnych poziomów. Bardzo ciekawie prezentuje się również dodatek do Tomb Raider: Underworld. The Lara's Shadow umożliwia nam wcielenie się w postać „złej” Lary, która ma zupełnie nowe możliwości, zamieniając ją w prawdziwą maszynę do zabijania. Szybszą, bardziej brutalną i posiadającą moce spowalniania czasu. Ten dodatek zmienia więc samą rozgrywkę i daje nam świeże spojrzenie na ukończoną już grę.

## SKORO SIĘ SPRZEDAJE, TO MUSI BYĆ DOBRE

Tak w skrócie prezentują się dodatki do gier z naszej perspektywy. Jednak spojrzenie graczy to nie wszystko. To, co dla nas stanowi kilka dodatkowych godzin z ulubionym tytułem, może być dla producentów sposobem na przetrwanie kryzysu gospodarczego i zwróceniem wysokich kosztów produkcji. Okazuje się bowiem, że wśród aktualnie wydanych pozycji ciężko znaleźć tytuły, które nie otrzymały po premierze swojego DLC (nieliczne wyjątki to np. Pure i Saint's Row 2). Dodatki stały się tak istotne, że większość producentów informuje o nich przed wydaniem samej gry. Zanim sprawdziliśmy w akcji prześlizgniętego Street Fightera IV, już wiedzieliśmy, że Capcom przygotowuje paczki ze strojami dla zawodników (na początek naturalnie skąpe stroje dla dziewczyn). Oczywiście dodatkowe ciuchy mogły pojawić się w pełnej wersji, ale po co miałyby się tam znaleźć, skoro można na nich dodatkowo zarobić? A faktycznie można zarobić,





# CONTENT

bo wystarczy spojrzeć na najlepszy multiplayer na rynku, czyli Call of Duty 4 (mam nadzieję, że Master Chief wybaczy mi to zdanie). W ciągu pierwszego tygodnia od premiery zakupiono prawie milion dodatkowych zestawów map. Nawet jeśli takie pakiety nie schodzą rewelacyjnie, to można przecież wymusić zakup. Wystarczy ustawić dodatkową zawartość jako wymaganą do odpalenia najbardziej popularnych list rozgrywek, jak chociażby zrobiło Bungie w Halo 3. Kolejna zaleta DLC to wyeliminowanie pośredników ze sprzedaży, a tym samym zwiększenie przychodów. I tutaj obstawiam, że coraz więcej firm zacznie zastanawiać się nad wyłącznie cyfrową dystrybucją. Jednym z pierwszych zwiastunów nowego trendu jest podzielony na części Watchmen: The End is Nigh. Ciężko będzie przewidywać przyszłość na przykładzie sukcesu bądź porażki tej pozycji, bo jest ona dość niszowa, ale przy okazji okazało się, że Microsoft nie przykłada już takiej wagi do limitów wielkości plików. Mielśmy już ograniczenie do 50 MB, później 150 MB i 250 MB i nagle pojawia się Watchmen, który zajmuje ponad 1 GB. Microsoft oficjalnie wypowiedział się w tej sprawie, sugerując, że dla najciekawszych pozycji limit nie będzie miał znaczenia. Można się zastanawiać, czy jest to w porządku w stosunku do graczy, którzy zakupili konsolę w wersji bez dysku, ale wyraźnie widać zmiany w tym temacie na Xbox Live.

## UŻYWANE ZNACZY TAŃSZE

Kolejna ważna sprawa związana z DLC to rynek gier używanych. W Polsce pojawił się on wraz z pierwszymi giełdami komputerowymi, na których można było również kupić tytuły na konsole. Teraz użytkownicy proponują praktycznie wszystkie mniejsze sklepy specjalistyczne. I nikogo to nie dziwi. W końcu ile trzeba by zarabiać w naszym kraju przy obecnym kursie złotówki, żeby móc sobie pozwolić na pięć nowych gier w miesiącu? Jednak ten trend nie dotyczy u nas dużych sieci handlowych i w żadnym Media Markt lub Saturnie (w sumie to i tak to samo) nie znajdziemy używanych tytułów. Natomiast w Stanach Zjednoczonych zaczęła się zupełnie nowa polityka wielkich sieci. Pierwszy przełamał się GameStop, a teraz do podobnych decyzji przymierzają się lub już je testują Toys R Us, czy Best Buy. I tak jak sprzedaż używek na aukcjach jest zupełnie zrozumiała, tak działania gigantów rynku są prawdziwym ciosem dla wydawców. Co to dla nich oznacza? Oczywiście mniejsze wpływy ze sprzedaży. W ich interesie jest oczywiście sprzedanie jak największej ilości nowych tytułów. Natomiast sklepy zarabiają na stałym skupowaniu i ponownym sprzedawaniu danych tytułów. W końcu kryzys zrobił swoje i klienci wydają mniej pieniędzy. Co prawda J. Paul Raines z GameStop udawał pod czas DICE Summit, że sprzedaż gier używanych nie wpływa na nowe pozycje, a statystyki i wykresy robiły wrażenie rzetelnych i potwierdzających jego tezę, jednak producenci i tak wiedzą swoje. I muszą przełknąć graczy, którzy sprzedają ukończone pozycje na aukcjach i w sklepach specjalistycznych. Teraz mniej lub bardziej porysowane płytki pojawiły się także i w wielkich marketach. W tym momencie pojawia się pytanie, jak można temu zjawisku przeciwdziałać?

Z PERSPEKTYWY PRODUCENTA WYCIECIE Z GOTOWEGO MATERIAŁU KILKU POZIOMÓW I SPRZEDAWANIE ICH ZA EKSTRA KASĘ JEST BARDZO KUSZĄCE. JUŻ TERAZ SŁYSZYM O ZAWARTOŚCI, KTÓRA MIAŁA BYĆ DOSTĘPNA W KOŃCOWYM PRODUKCIE, ALE UZNANO, ŻE LEPIEJ ZAROBIĆ NA NIEJ DODATKOWE PIENIĄDZE



Odpowiedzią może być właśnie Downloadable Content. Najlepiej opisać to zagadnienie na przykładzie, do którego doskonale nadaje się Burnout Paradise. Criterion Games dosłownie zalewają nas dodatkową zawartością. I co najlepsze, w większości bezpłatną. Jaki inny producent dostarczył Wam do gry samochodowej zestaw motocykli? Który tak regularnie wypuszcza poprawki? Ba, nawet wysłuchano narzekania graczy i wprowadzono możliwość restartu wyścigów. W kolejce czekają takie perełki (niestety już płatne), jak Cops And Robbers, czyli zabawa w policjantów i złodziei, czy Toy Cars (resoraki na ulicach). Fani mogą kupić cuda w postaci Legendary Cars, w którym można przejechać się samochodami z filmowego „Powrotu do przeszłości”, „Pogromców duchów”, a nawet pokierować kultowym, gadającym pojazdem o jakże wdzięcznym imieniu K.I.T.T. Na horyzoncie pojawiła się nawet nowa wyspa i samochody terenowe w Big Shot Island. I teraz zadajcie sobie pytanie, czy po ukończeniu Burnout Paradise nadal chcecie odsprzedać ten tytuł? Ja płytę z grą cały czas trzymam na półce i choć do mam do niej sporo zastrzeżeń (trzęcie oko do kontrolowania mapki), to pomysły na DLC mnie po prostu zachwycają. I właśnie tutaj producenci mają swoją szansę na walkę z rynkiem gier używanych. Muszą dostarczać zarówno płatny, jak i darmowy Content, który spowoduje, że gracze będą kolekcjonowali gry.

## ZAPŁAĆ ZA TO SAMO DRUGI RAZ

Niestety ten trend może przyjąć dość niebezpieczny kierunek. Napisałem o Prince of Persia, czyli pierwszym zakończeniu, za które musimy dodatkowo zapłacić. Teoretycznie to tylko opcjonalny epilog, ale jako fan tej pozycji po prostu muszę zobaczyć co się stało z bohaterami tej gry po przepięknej i zaskakującej końcówce. Z drugiej strony oburza mnie fakt, że wydaję pieniądze na coś, co już przecież kupiłem. Podobnie wygląda sprawa z DLC The Lara's Shadow, o którym pozytywnie się wypowiadałem parę tysięcy znaków wcześniej. Zakończenie dodatku to ponoć jedyne prawdziwe i kompletne zakończenie. Nie chciałbym też, żeby okazało się, że w Halo 4 (to nie spoiler, taka gra musi zostać kiedyś wydana) trzeba zapłacić za shotgun w trybie multiplayer. W przypadku reklam w grach także mieliśmy obawy o zawalenie poziomów puszkami napojów energetycznych, a ostatecznie niczego takiego nie obserwujemy. Jednak z perspektywy producenta wycięcie z gotowego materiału kilku poziomów i sprzedawanie ich za ekstra kasę jest bardzo kuszące. Już teraz słyszymy o zawartości, która miała być dostępna w końcowym produkcie, ale uznano, że lepiej zarobić na niej dodatkowe pieniądze...

Mam też niepokojące wrażenie, że nawet gdy gracze przejrzą nieczne plany producenta, to i tak zakupią DLC. Jeżeli w zapowiadany, drugim dodatku do Mass Effect pojawią się jakiegokolwiek informacje bądź zjawki o kontynuacji tej boskiej pozycji, to nie będę miał wyjścia i kupię ten Content. Nawet jeżeli będzie to słabe zagranie ze strony BioWare, to ja będę szczęśliwy. I na tym właśnie polega cała magia DLC. Uszczęśliwia i graczy i producentów. //Fax







□ Jak tu nie lubić Little Sister siedzącej na ramieniu bohatera, skoro dziewczynka w pewnym momencie (gdy Big Sister się zdenerwuje) smutnym głosem mówi do bohatera, że duża siostra nie chce, żeby razem się bawili?

**INFO**

DEVELOPER: 2K MARIN  
WYDAWCA: TAKE 2  
TERMIN: ZIMA 2009  
KONSOLA: X360, PS3

# BIOSHOCK 2

## SEA OF DREAMS

### DOSIĘGNAĆ GENIUSZU. A NAWET GO PRZEGONIC

**P**rzed takim zadaniem stają twórcy kontynuacji BioShocka, zespół 2K Marin składający się tylko w części z ludzi odpowiedzialnych za rewelacyjny oryginał. Wśród nich nie ma Kena Levine (reżyser), Robba Watersa (twórca szkiców, tak zwanych concept artów), ani Billa Gardnera (projektanta poziomów). Nową ekipę czeka niezwykle trudne wyzwanie – fani chcieliby powrócić do Rapture, a jednocześnie absolutnie nie wierzą, że gra spełni ich oczekiwania. Ale właściwie czego oczekiwać po kontynuacji BioShocka. Rozwinięcia wątków? Powrotu starego bohatera?

Prawdą jest, że w pierwszej części pokazano niezwykle świat; dziwny, ale fascynujący. Prawdą jest również

to, że gracze wraz z Jackiem odkryli zaledwie część jego sekretów. Twórcy BioShock 2 mogli zrobić z tym światem wszystko. Pokazać jak powstawał lub upadał, a głównym bohaterem uczynić na przykład człowieka powoli przemieniającego się w splicera. Możliwości jest wiele, co dostrzegł wydawca wspominając niedawno, że BioShock mógłby wzorem Gwiezdnych Wojen doczekać się nawet pięciu kontynuacji. Autorzy z 2K Marin zdecydowali się nie rozgrzebywać przeszłości podwodnej utopii. Chcą pokazać co stało się po tym, gdy Jack opuścił Rapture zabierając ze sobą dziewczynki zwane Little Sisters. Mogło się wydawać, że bez nich zachwiana zostanie równowaga

ekosystemu miasta, co doprowadzi nawet do jego całkowitego zniszczenia. Minęło jednak dziesięć lat i nic wielkiego się nie stało. Splicery jakoś przetrwały bez dostaw ADAMa i znalazły sobie nową rozrywkę – zaczęły się nawzajem zabijać. Rapture zapomniało o Little Sisters, aż nagle pewnego dnia dziewczynki powróciły i ochoczo zabrały się do swoich obowiązków ponownie nadając sens istnienia błakającym się do tej pory bez celu Big Daddy.

#### CO SIĘ STAŁO?

Za tym niespodziewanym powrotem małych siostrzyczek stoi... Jedna z nich, tylko już nie jest wcale taka mała.

**BioShock nie byłby BioShockiem, gdyby wszystko w grze było takie, jakie się wydaje na pierwszy rzut oka**

W dziesięć lat po opuszczeniu miasta z Jackiem, dorosła dziewczyna powróciła do Rapture i przemieniła swoje ciało stając się Big Sister, a przy okazji nowym władcą-strażnikiem podwodnego piekła.

Po co chciałyby wracać do tego upiornego miejsca? Czyżby miała aż tak bardzo nierówno pod sufitem? A może nie potrafiła funkcjonować w normalnym świecie? Autorzy sugerują, że tak właśnie jest. Jedyny słuszny porządek świata to ten, który widziała jako dziecko żyjąc w Rapture. Ale czy to jedyny powód? BioShock nie byłby BioShockiem, gdyby wszystko w grze było takie, jakie się wydaje na pierwszy rzut oka.

Big Sister przywróciła stary porządek dzięki sprowadzeniu do miasta Małych Siostrzyczek. Dzieci porwała z nadmorskich miejscowości. Myśl, że taki stwór mógłby wyjść na powierzchnię, sama w sobie jest bardzo niepokojąca.







## KŁOPOTY Z NAZWISKIEM

Zapowiedź kontynuacji BioShocka jest dobrą okazją do napisania kilku zdań o „nazwiskach”, czyli ludziach, o których mówimy często, że to oni zrobili jakąś grę, ignorując przy okazji całą bandę programistów, grafików, projektantów, itp. Nikt nie mówi „Kojima Productions zrobili MGSa” tylko „Hideo Kojima jest twórcą MGSa”. Łapiecie o co chodzi. Lubimy myśleć, że wiele gier nie powstałoby, albo byłyby słabsze, gdyby nie ci wielcy mistrzowie podpisujący się pod nimi. Gdy Kojima mówił, że ma już dość Metal Geara, fani byli zdruzgotani, bo według nich tylko on nadaje się do tworzenia kolejnych przygód Snake'a, co jednak wcale nie przeszkadza im w krytykowaniu czwartej części. Ale to już inna sprawa. W każdym razie, jest sporo gier/serii, które wiążemy z konkretnym nazwiskiem i chcemy wiedzieć, czy ta osoba będzie pracować przy kontynuacji. Czy ktoś wyobraża sobie nową grę Team Ico bez Fumito Uedy? Albo Fable III bez Petera Molyneux? Z drugiej strony taki Capcom nie ma z tym problemów. Mikami zrobił czwartego Residenta, ale piątego już Jun Takeuchi. To samo z Devil May Cry, po świetnej jedynce Hideki Kamyia poszedł w odstawkę i kto inny kontynuował serię. I nikt nie płacze, że bez nich DMC i RE się skończyły. Dobrze myśleć o tych „nazwiskach” jak najlepiej, ale warto wierzyć w zespół. Po odejściu Jaffego, Cory Barlog, szef animacji pierwszego God of War, został reżyserem sequela i dostarczył jeszcze lepszą grę. Trzymamy kciuki za 2K Marin. Nie wspiera ich mistrz Ken Levine (Thief, System Shock II, BioShock), ale może akurat mają na pokładzie swojego „Barloga” i też dadzą radę. Powodzenia!

□ Wiertło to niezwykle urocza broń, ale dość szybko się przegrzewa, dlatego czasami trzeba będzie puścić spust. Szkoda, choć z drugiej strony, gdyby nie to ograniczenie, gra musiałaby zmienić podtytuł na Splatterhouse.



□ Filozoficznych rozważań nie brakowało w pierwszej części, powinny znaleźć się również w sequelu. Jako dojrzały człowiek lubimy czasami zastanowić się nad sensem życia i problemami moralnymi. Najlepiej podczas wiercenia mutantom dziur w czaszkach.



Teraz potworzyca nikomu nie pozwoli zaburzyć równowagi ekosystemu Rapture i zabije każdego, kto podejmie się tej próby. Nikt się jej nie oprze, bo jest superszybka i supersilna. Do lewej ręki ma przyczepiony potężny szpikulec – igłę, którą pompuje ADAM z ciała bezpośrednio do krwioobiegu, dzięki czemu udało jej się osiągnąć ogromną moc. Nawet Big Daddy w bezpośrednim starciu z nią ma małe szanse, a niestety tak bardzo źle się składa, że to właśnie w rolę Tatuska wcieli się gracz w BioShock 2.

## NOWY BOHATER

To nie będzie byle jaki Big Daddy, tylko pierwszy, prototypowy, mocno różniący się od swych seryjnie produkowanych „braci”, ale mimo to będący integralną częścią Rapture. Dlaczego jest to takie ważne? Bohatera pierwszej części można obrazowo określić mianem wirusa, który dostał się

do wnętrza żyjącego organizmu i był traktowany jak intruz. Big Daddy jest znany splicerom i Little Sisters, oglądanie miasta z jego perspektywy będzie zupełnie nowym doświadczeniem, dzięki któremu gracze spojrzą na Rapture pod innym kątem i być może dostrzegą coś, czego poprzednio nie zauważyli. Każda napotkana kreatura dwa razy zastanowi się zanim zaatakuje bohatera, ale autorzy przypominają, że nawet takiego kozaka jak Big Daddy da się ubić, co udowodnił Jack, więc nawet w pancerzu Tatuska nie można czuć się bezpiecznym. O to właśnie chodzi, BioShock ma pozostać grą, w której gracz nie poczuje się zbyt pewnie. Atmosfera grozy i stresujące momenty wciąż będą jej ważnymi składowymi. Gorąco robi się, gdy na bohatera rzuci się grupka splicerów. Jest tylko jeden dobry powód, żeby zaatakowały Big Daddy'ego. Oczywiście chodzi o Little Sister.

**W dziesięć lat po opuszczeniu miasta, dorosła dziewczyna powróciła do Rapture i przemieniła swoje ciało stając się Big Sister, a przy okazji nowym władcą-strażnikiem podwodnego piekła.**





□ Strach przed Big Sister ma towarzyszyć graczemu od początku do końca zabawy. Nawet tak silna istota, jak Big Daddy będzie miała problemy z przeżyciem. Pokonać Siostrzyczkę w walce? Nie ma szans. Co najwyżej na chwilę ją powstrzymać, ale i tak w końcu wróci. Zapewne jeszcze silniejsza.



### WALKA O MAŁĄ

Bohatera gry od jego „braci” będzie różnił między innymi to, że nie został stworzony, by za wszelką cenę bronić Little Sister. Jeśli jednak chce zdobyć ADAM (zdecydowanie chce, co wyjaśni się już za moment), musi się do nich zbliżyć. Dziewczynki nie boją się go, traktują go jak każdego innego Tatuska. Ba, nawet uważają, że jest od nich lepszy i „fajniejszy”. Problem w tym, że dziewczynki mają już swoich opiekunów, więc gracz będzie musiał zabić każdego Big Daddy’ego, który stanie mu na drodze, żeby zdobyć ADAM. Nowy bohater szybciej sobie z nimi poradzi niż Jack, choć trzeba pamiętać, że to wciąż niemal równorzędni przeciwnicy. Niemal, bo choć nieustępliwi i wyposażeni w podobną broń, będą musieli uznać wyższość gracza posługującego się plazmidami. To największa różnica między prototypem a „modelami seryjnymi”. Plazmidy da się ulepszać, a inaczej niż w pierwszej części, zmianie ulegnie nie tylko ich siła rażenia, ale także sposób używania i możliwości. Jako przykład autorzy podają Incinerate w oryginale pozwalający Jackowi podpalać zaznaczone obiekty poprzez pstryknięcie palcami. Tym razem w silniejszej wersji będzie można przytrzymać przycisk ataku, dzięki czemu bohater naładuje potężnego fireballa. W następnej formie z jego dłoni wystrzeli nieprzerwany strumień ognia. Krótko mówiąc – będzie bardziej różnorodnie. Na dodatek da się łączyć plazmidy tworząc na przykład trąbę powietrzną, a następnie podpalać ją. Motyw łączenia magicznych ataków znany jest

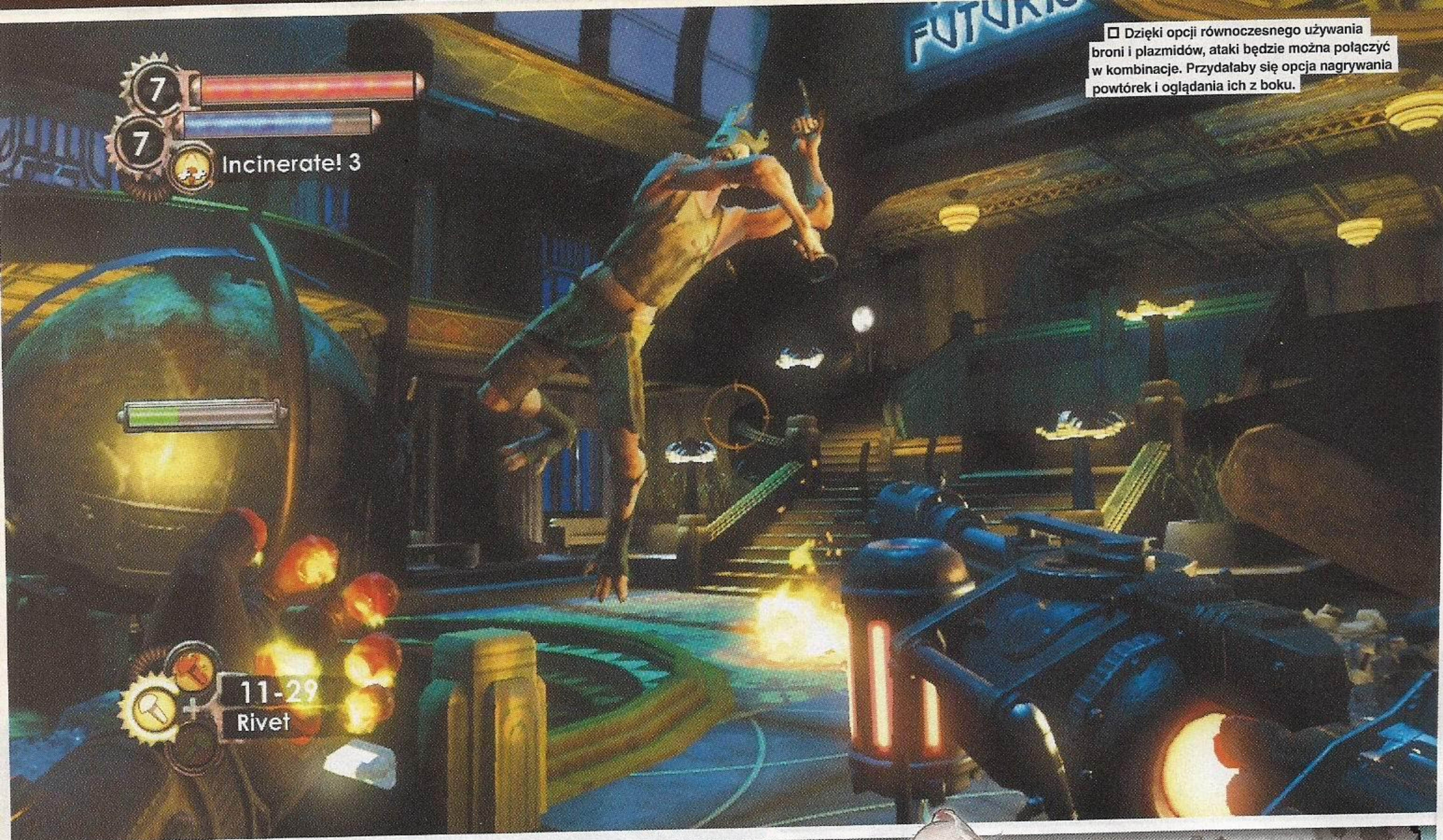
cho-  
ciażby  
z japoń-  
skich gier  
RPG.

### UZBROJONY PO ZĘBY

Po zabiciu Big Daddy’ego, gracz zostanie zapytany czy chce zająć jego miejsce. Dostanie wybór, czy zabić dziewczynkę i w ten sposób zdobyć ADAM, czy przygarnąć ją i liczyć, że później zdobędzie dla niego cenną substancję. Będzie to miało wpływ na zakończenie, ale tym razem autorzy chcą w jakiś wyraźny, zauważalny sposób powiadamiać gracza, jakie będą rezultaty jego działań. Dzięki temu dostanie szansę poprawy i zmiany swojego postępowania. Prawdopodobnie oznacza to, że zabicie nawet kilku Little Sisters nie wykluczy szansy zobaczenia dobrego zakończenia. Natomiast samo pozbawienie dziewczynki życia ma mocniej oddziaływać na psychikę gracza. Ma to związek z więzią łączącą Little Sisters z Big Daddym. Zakuty w skafander potwór pełni rolę opiekuna; z jego perspek-







□ Dzięki opcji równoczesnego używania broni i plazmidów, ataki będzie można połączyć w kombinacje. Przydałaby się opcja nagrywania powtórek i oglądania ich z boku.

## SPACER PO DNE OCEANU

Bohater będzie miał okazję zwiedzić rejony miasta, do których nie dotarł Jack. Big Daddy skorzysta z faktu, że jest zapuszkowany, czyli zamknięty w skafandrze, i zwyczajnie wybierze się na spacer po dnie oceanu. To mają być niezapomniane chwile, jedna z nielicznych okazji, by spojrzeć na Rapture z boku i być może dostrzec piękno tego niegdyś wspaniałego miasta.

Oczywiście nadarzy się kilka okazji, by powrócić na stare śmieci. Niektóre znane miejscówki bohater zobaczy z boku, w innych będzie miał okazję na moment się zatrzymać i zobaczyć czy i jak zmieniły się przez te dziesięć wirtualnych lat. Gracz ma poczuć się znajomo poruszając się po Rapture, a równocześnie dowiedzieć się czegoś nowego na temat miasta. Pozwoli mu to zmienić jego wyobrażenie na temat podwodnej utopii, którą ludzie zamienili w piekło.



tywy Siostrzyczki są niewinnymi, sympatycznymi dziećmi. Warto zerknąć na screeny, by zobaczyć, że dziewczynki wyglądają inaczej, niż w pierwszej części. W rzeczywistości niczym się nie różnią, tylko nowy bohater postrzega je w zupełnie odmienny sposób niż Jack. Inna sprawa, że one ufają swoim obrońcom, co ma dodatkowo utrudnić odebranie im życia.

Zamiast zabijać, będzie można je zaadoptować, a nawet pomóc im uciec z Rapture. Siostrzyczka wydobędzie dla swojego nowego opiekuna ADAM, narażając się przy tym na atak splicerów. Ochrona małej ma stanowić wyzwanie nawet dla bohatera dysponującego pokaznym arsenałem. Da się wykonać flagowy atak Big Daddy'ego, czyli uderzenie z bara i następnie rozszarpanie przeciwnikowi wnętrza wiertłem. Do dyspozycji oddanych zostanie kilka prawdziwych broni. Żadne cudaczne składaki z pierwszej części, tylko konkretne giwery, w tym potężny rivet gun (nitownica). Każdą będzie można podrasować, przygoto-

wanych zostanie wiele różnych rodzajów amunicji. Dodatkowo tym razem da się używać jednocześnie broni i plazmidów.

Autorzy podpowiadają, że do każdej walki warto się przygotować sprawdzając teren i zastawiając pułapki. Kilka nowych defenzywnych plazmidów powinno zadowolić osoby szukające niestandardowych rozwiązań. W sam raz dla wszystkich znudzonych bezmyślnymi strzelaninami FPP.

## BIO-NEMESIS

Żeby używać plazmidów, bohater będzie potrzebował ADAM, więc zostanie zmuszony do wejścia w interakcję z Tatuskami i Siostrzyczkami. Bez względu na to czy zabije, czy uratuje dziewczynki, zaburzy równowagę systemu, a to oznacza, że zainteresuje się nim Big Sister. Odpowiedni wskaźnik poinformuje gracza, jak bardzo ją zdenerwował. W końcu granica zostanie przekroczona i zacznie się nerwówka, jak w najlepszym horrorze. Duża Siostra wyruszy na łowy ukarać bohatera. Problem polega na tym, że ona doskonale zna całe miasto (jest integralną częścią systemu) i absolutnie nie ma takiej możliwości, żeby się przed nią ukryć. Jeśli chce komuś dokopać, z pewnością go znajdzie i to zrobi. To będzie taki bioshockowy Nemesis, a na dźwięk jej wrzasku i stukotu metalowego pancerza niejeden gracz wpadnie w panikę.

Ekipa 2K Marin zapytana jak uciec od gniewu Big Sister milczy jak grób. Z łatwością w mgnieniu oka doskoczy ona do bohatera, wbije mu szpikulec w ciało i odskoczy zanim ten zdąży zareagować, po czym powtórzy atak lub skorzysta na przykład z mocy telekinezy ciskając w niego rozmaitymi przedmiotami, jak choćby meblami. Z takim przeciwnikiem nie sposób wygrać, w końcu prototypowy Big Daddy polegnie, by za moment odrodzić się w jakimś odpowiedniku Vita Chambers z pierwszej części. Autorzy powrócili do tego systemu respawnów, gdyż podobno dzięki niemu bardzo dużo osób ukończyło BioShocka, a to dla nich kluczowa kwestia. Będzie można w opcjach wyłączyć szybkie odradzanie się, jeśli komuś bardzo to przeszkadza, albo pragnie prawdziwego wyzwania.

□ Jedną z nowych miejscówek będzie Fontaine Futuristics. Bohater zajrzy do środka i być może zobaczy jak wygląda proces wydobywania ADAM z ciał Little Sisters.





□ Duże zróżnicowanie plazmidów to szansa wypracowania własnego stylu gry. Tym razem autorzy chcą, żeby każdy gracz mógł wyspecjalizować się w pewnych technikach walki i czuć, że jest wyjątkowy. Przeczuwamy opcję transferu własnej postaci do rozgrywek online.



## PODWODNA TAJEMNICA

BioShock nie byłby BioShockiem, gdyby wszystko w grze było takie, jakie się wydaje na pierwszy rzut oka. To zdanie pojawiło się już wcześniej, ale warto je powtórzyć teraz, bo nadszedł czas zadać kilka ważnych pytań, na które na razie nie ma odpowiedzi. Skąd wziął się pomysł, żeby z Big Daddy'ego uczynić bohatera gry? Wiadomo, że to nie- zwykła postać i każdy gracz ją rozpoznaje, ale nie chodzi tylko o względy marketingowe. Dlaczego tak bardzo zależy mu na zniszczeniu systemu, do którego przecież należy, że ryzykuje narażenie się na gniew Big Sister? Po co miałby ratować dziewczynki i pomagać im uciec z Rapture? Można się domyslać, że macza w tym palce doktor Tenenbaum przerażona tym, jakiego potwora stworzyła (pośrednio, jako matka Little Sisters). Na jednym ze screenów widać ikonkę sugerującą, że będzie rozmawiać z bohaterem. Być może spróbuje go kontrolować, a może to tylko zapiski. Tych nie zabraknie, historia zostanie opowiedziana identycznie, jak w pierwszej części – żadnych przerywników, ograniczone do minimum momenty nieinteraktywne.

Jeszcze przez chwilę pogdybajmy na temat bohatera, który jest istotą rozumną i zdolną do komunikacji, choć prawdopodobnie na jakimś prymitywnym poziomie. Będzie okazją dokładniej przyjrzeć się tematowi przy okazji spotkań z mieszkańcami Rapture. Z całą pewnością Jack nie widział wszystkich ludzi żyjących w podwodnym mieście – zwiedził tylko jego fragment. W skafandrze Big Daddy'ego gracz dotrze do nowych, nieznanych miejsc i tam natrafi na ludzi, którzy wprawdzie nie przemienili się w splicery, ale ich umysły krocą niebezpiecznymi, mrocznymi ścieżkami. Aż chciałoby się zapytać o to, czy również z tamtych rejonów miasta dziesięć lat wcześniej zniknęły Little Sisters. Może



**Nowy bohater to nie będzie byle jaki Big Daddy, tylko pierwszy, prototypowy, mocno różniący się od swych seryjnie produkowanych „braci”, ale mimo to będący integralną częścią Rapture**

jednak warto przerwać w tym momencie i zamiast już teraz poszukiwać odpowiedzi, po prostu uzbierać się w cierpliwość...

## TERROR Z GŁĘBIN

Czy uda się powtórzyć sukces BioShocka? Finansowy? Bardzo możliwe. Ale tego, czy gra będzie lepsza od poprzedniczki, nie sposób przewidzieć. Pierwsze informacje sugerują, że 2K Marin robią coś więcej niż zwykły sequel. Idą własną drogą zagłębiając się

w Rapture z zupełnie innej strony niż autorzy pierwszej części. Póki co zdementowali plotki o koopte, więc tryb story każdy będzie musiał przejść sam bez niczyjego wsparcia. W przeciwieństwie do wielkiej „jedyńki” pojawi się jednak możliwość grania online. Autorzy w ścisłej tajemnicy trzymają informacje o trybach i mapach, podkreślając przy tym, że skupiają się przede wszystkim na dopracowaniu rozgrywki singlowej. W takim razie, po co w ogóle robią multiplayera? Jeśli mają go zepsuć, lepiej żeby nie tracili na niego czasu. A może przygotowują jakąś niespodziankę? Okaże się jesienią. Tym razem gra ukaże się równocześnie na Xbokse 360 oraz PlayStation 3. Chyba już można wyjąć z szafy i odkurzyć sprzęt do nurkowania, i powoli zacząć przygotowania do powrotu do Rapture. //Mielu

Tenenbaum



# SONY

## na rozstaju dróg



# Czyli król się starzeje

**Z**agłębiając się nieco w historię konsol można zaobserwować niewiele znaczący, ale intrygujący fakt – żadnemu producentowi konsol nigdy nie udało się „wygrać” trzech generacji z rzędu. Blisko było Nintendo, ale poległo w starciu z debiutanckim sprzętem Sony. Teraz właśnie ta druga firma ma okazję zaliczyć hat-trick, jednak w opinii większości jest to już szansa czysto teoretyczna. Ale czy na pewno?

Pisanie krytycznego (w sensie: analitycznego, nie negatywnego) artykułu o Sony przeznaczonego dla polskiego Czytelnika to dość specyficzne zadanie. Całkowicie pomijając temat fanbojstwa, marka japońskiego giganta jest u nas bardzo silna i przypominamy pewną małą wioskę w Galii, która oparła się potędze Rzymu, co oznacza w tym wypadku Nintendo. Dlatego też w wielu dyskusjach pojawiają się argumenty pokroju „nazwa PlayStation robi swoje”, „poczekajmy na kontynuację hitów z PS2” czy „w Tekkena 2 gralem na PSX, w czwórkę na PS2, więc w szóstkę chcę zagrać na PS3”. Nie są to wypowiedzi zupełnie bezpodstawne, ale z jednej strony naznaczone nieco myśleniem życzeniowym, z drugiej prawdziwe głównie na naszym podwórku. Czasem można też odnieść wrażenie, że polskim graczom (a nieraz nawet prasie) jakiś tytuł przypada do gustu bardziej, gdyż pochodzi od Sony: swoisty odpowiednik sytuacji w USA, gdzie wszystko z logo Nintendo powoduje niezdrowy entuzjazm. Nie chodzi tu jednak o jakieś zaślepienie, ale o sentyment i gromy rodowód większości graczy; u nas najczęściej sięgający czasów świetności pierwszego PlayStation.

Odrzućmy więc przynajmniej na chwilę subiektywizm i przyjrzyjmy się suchym faktom. Rodzina PlayStation nie stoi dziś tak dobrze, jak życzyliby tego sobie szefowie firmy. Konkurencji wreszcie udało się wepchnąć pocziwe PS2 do grobu (choć czasem próbuje się jeszcze z niego wykopnąć), poza tym hipotetyczne przedłużanie życia tej maszynyce trudno byłoby określić strategią perspektywiczną. Z kolei PSP na pierwszy rzut oka radzi sobie bardzo dobrze, w Japonii okupując nawet szczyty list sprzedaży. Niestety przy drugim spojrzeniu wychodzi na jaw, że za tym nie idą pieniądze ze sprzedaży gier. Nas oczywiście najbardziej interesuje sytuacja PS3. To konsola młoda, o wciąż niezbadanych możliwościach, ale jak interpretować fakt, że ostatnie Święta były dla sprzętu gorsze niż Gwiazdka 2007? Kryzys ekonomiczny nie grał tu roli, gdyż konkurencja zanotowała wzrost zysków. Oczywiście, mógł to być wypadek przy pracy lub wynik chwilowego zagubienia speców od marketingu. Ale może też to być zapowiedź przykrej tendencji. Dużo tu znaków zapytania, ale przynajmniej na część z nich postaram się w tym artykule znaleźć odpowiedzi.

### Dobre decyzje

Nie da się zaprzeczyć, że Sony w swej konsolowej karierze może pochwalić się wieloma decyzjami, które okazały się strzałami w przysłowiową dziesiątkę.

Ledwie miesiąc temu DrMax przypomniał Wam pokrótce historię PSXa, który powstał po części z przypadku. Niechciane dziecko wyrosło na absolutnego monarchę, chciałoby się rzec. Nie każdy jednak wie, że umowa z Nintendo była zrywana po dwakroć. Pierwszy raz ze strony N, które odkryło, że w kontrakcie przekazało prawa do gier na SNESA Sony! Za drugim razem, a był to rok 1992, firmy zawarły umowę na mocy której „Sony Play Station” miało umożliwiać odpalanie tytułów ze SNESA, ale Nintendo zachowałoby do nich prawa, a także otrzymywałoby część pieniędzy ze sprzedaży gier na nową platformę. W następnym roku Sony jednak postanowiło zerwać jakiegokolwiek związku z firmą hydraulika, co otworzyło drogę dla PSXa takiego, jakiego mieliśmy okazję doświadczyć. Okres życia szarej maszyny to naturalnie nieustanne pasmo sukcesów, ale warto tu wspomnieć, że to właśnie Sony jako pierwsze (i w sumie jedyne) odważyło się stworzyć przenośną konsolę stacjonarną – mowa o PS one – która z miejsca stała się bestsellerem i znalazła zastosowanie nawet w takich zakątkach świata, jak nasz kraj. Wyjeżdżając na wakacje, zawsze można było sprzączkę wrzucić do torby i podłączyć do pierwszego lepszego telewizora.



Podczas poprzedniej generacji Sony wykonało wspaniałą robotę, jako pierwsze ochoczo wyciągając pomocną dłoń do niedzielnych graczy. Tęgie głowy wymyśliły serie doskonałych pozycji dla każdej grupy wiekowej. Buzz! dla najmłodszych, EyeToy dla nieco starszych i wreszcie SingStar dla wszystkich. Na nieszczęście dla Sony w tej generacji na poletku gier dla całej rodziny wyrosła olbrzymia konkurencja, przez co serie te nie przyciągają już takich rzesz klientów. Najwidoczniej ludzie wolą zrzucić kilogramy niż wrzeszczeć ze znajomymi do mikrofonów. Ale firma nie ustaje w wysiłkach, by obok kontynuacji najpopularniejszych serii, dostarczać także produkty skierowane do szerszej publiki. Najnowsze eksperymenty to usługa Home oraz gra LittleBigPlanet. O tej pierwszej trudno się definitywnie wypowiadać, ponieważ tak naprawdę wciąż czekamy na start jej pełnej wersji. Co do LBP zaś, to prasa przyjęła tytuł bardzo ciepło, gracze nieco mniej. Nie chcę przez to powiedzieć, że gra zawiodła, ale można odnieść wrażenie, że Sony spodziewało się po niej o wiele więcej. Z drugiej strony nic jeszcze nie jest przesądzone, ponieważ tego typu pozycje potrafią mieć bardzo długi żywot.

Nie sposób za to przecenić wkładu japońskiej firmy w produkcję gier oryginalnych, niszowych, ocierających się o sztukę. Wydawało się, że platforma Nintendo będzie domem oryginalnych pomysłów, ale fakty są takie, że to PlayStation oferuje nam perełki pokroju Flower, Echochrome, Patapon czy też Loco Roco.

## Dziwne decyzje

**Przeciętna, a z pewnością gorsza niż oczekiwano sytuacja stajni PlayStation wydaje się wynikać przede wszystkim z faktu, że na logikę rzecz biorąc dobre decyzje podjęte przez firmę takimi się nie okazały.** Niemal dwa lata temu na łamach Neo Plus opublikowaliśmy tekst Briana Hastingsa, szefa Insomniac, który w dziesięciu punktach przekonywał, dlaczego PS3 wygra również tę generację. Po takim czasie można spokojnie stwierdzić, że w wielu aspektach Hastings się mylił. Wspomniane LBP osiągnęło wprawdzie ładny wynik dwóch milionów egzemplarzy, ale nie wyróciło świata do góry nogami ani nie zdobyło sobie znaczącej bazy maniaków wciąż tworzących nowe poziomy. Brian chwalił także Home, ale jako się rzekło – nadal czekamy. I w ten sposób dochodzimy do dziwnej polityki Sony polegającej na wczesnym ujawnianiu projektów i hype'owaniu ich przez długi czas. Kilka przykładów: na Killzone 2 świat czekał od 2005 roku, God of War 3 planowane jest na zimę 2010, czyli około dwa lata od pierwszego trailera, a zwiastowane od pierwszej prezentacji PS3 nowe Gran Turismo nadal ledwie majaczy na horyzoncie. Taka taktyka ma swoje plusy i minusy. Z jednej strony fani są zadowoleni, gdy karmi się ich newsami o ich ulubionych

pozycjach, powstaje też wrażenie bogatego line-upu (z tym, że rozciągniętego w czasie), a poza tym klient wie na sto procent, że za rok będzie miał w co grać. Z drugiej jednak strony każdy fan może się po pewnym czasie znużyć czekaniem i wybrać sprzęt konkurencji, jeśli znajdzie tam tytuły, które interesują go tu i teraz. Istnieje granica, za którą oczekiwanie staje się zwyczajnie irytujące. A grać w coś trzeba.

Wciąż niejasne jest także, czy w ostatecznym rozrachunku wykorzystanie napędu Blu-ray było dobrym posunięciem. PS2 w sporej części zawdzięczało swój sukces odtwarzaniu filmów DVD, więc podobny zabieg w przypadku następczyni wydawał się naturalny. W praktyce jednak póki co Blu-ray nie wydaje się być decydującym czynnikiem. Wprawdzie Sony mogło już jakiś czas temu odetchnąć z ulgą, gdy format HD-DVD oficjalnie poległ, jednak teraz nowy standard ma kolejnego wroga. Jest nim walkowany do znudzenia kryzys gospodarczy. Nie obniży on być może poziomu życia przeciętnego mieszkańca państwa zachodniego, ale z pewnością spowolni jego podnoszenie. W związku z tym ostateczny triumf płaskich telewizorów i odtwarzaczy Blu-ray trochę się odsunie w czasie i pytanie brzmi, czy PlayStation 3 zdąży na nim skorzystać.

Podobne wątpliwości można mieć także, co do usługi PSN. Wprawdzie nieco ustępuje ona jeszcze konkurencyjnemu Xbox Live!, ale ma tę niezaprzeczalną zaletę, że jest za friko. A natura ludzka jest taka, że człek łąnie do wszystkiego, co jest za darmo. W tym kontekście dziwią najnowsze dane podane przez NPD Group, a dotyczące grania online na konsolach. Otóż pierwsze miejsce zajmuje X360 (nie dziwota) z 50% udziałów, ale drugie jest niepozorne w tej dziedzinie Wii (29%). Stawkę zamyka PS3 z dwudziestoma procentami (brakujący procent to starsze sprzęty). No i jak to rozumieć?

Zupełnie innym tematem jest PSP. Konsola zdecydowanie odniosła sukces, rezerwując sobie jedną trzecią rynku handheldów. Przeżywa jednak obecnie spory kryzys, spowodowany najprawdopodobniej powszechnym piractwem, a przez to problemami ze sprzedażą gier. Sami przyznacie, że to niecodzienna sytuacja, kiedy takie Call of Duty wychodzi na każdy możliwy sprzęt (łącznie z DSem) poza PSP. Wiele osób na forach internetowych, a także kilku analityków, zwiastowało nawet rychły zgon konsolki. Tak daleko z proctwami się nie posunę, ale popatrzcie na zapowiedzi na ten rok: największe gwiazdy to Assassin's Creed, MotorStorm, LittleBigPlanet i Resistance. Tytuły robią wrażenie, ale... chwila, czy my we wszystkie te pozycje nie graliśmy ledwie kilka miesięcy temu? Wydaje mi się, że nie tędy droga i gracze od sprzętów przenośnych oczekują innej rozrywki od

przeszłości; niedociągnięcia, z którymi producent sobie poradził. Co więcej, developerzy przestali wreszcie narzekać na trudności w programowaniu, choć sam fakt, że Sony popełniło dwa razy z rzędu ten sam błąd (trudny w programowaniu hardware) rzuca cień na politykę koncernu.

Problemem Sony, ale nie do końca zależnym od nich, jest exodus exclusive'ów, które stanowiły o sile poprzedniczek. Przynajmniej w naszym kraju wiele osób kupowało PS2 w ciemno, ponieważ z definicji obiecywało ono kontynuację ukochanych serii. Analitycy upatrywali w tym również sukcesu PS3, ale rzeczywistość okazała się inna. Nie mam pojęcia, czy Sony mogło zapobiec wersjom Tekkena, Final Fantasy czy Devil May Cry na tri-sixty, ale faktem jest, że to ich pozycji na pewno nie poprawiło. Wewnętrzne studia takich strat szybko nie powetują.

## Nadzieje

**Jeśli spojrzeć z perspektywy „prawdziwego” gracza, trudno obecnie obu sprzętom Sony coś poważnego zarzucić.** Biblioteki gier rosną, a czasy, kiedy PS3 otrzymywało spóźnione i słabsze porty z tri-sixty odeszły do przeszłości. Cena, choć wyższa niż u konkurencji, także prezentuje się przystępnie. Zwłaszcza za sprzęt, który wycisnie wszystko z twojego nowego kina domowego. Sony musi



**Chociaż PlayStation 3 w tym momencie w wyścigu konsoi zajmuje trzecie miejsce, a strata do Microsoftu wynosi około dziesięć milionów, to czas gra na korzyść Sony. Obecna generacja ma w założeniach trwać co najmniej do 2012 roku, a może i dłużej**

tej, której mogą zaznać przed telewizorem. Czego najlepszym dowodem jest DS, którego sto milionowa sztuka właśnie trafia do czyichś rąk.

## Że decyzje

**Trzeba też przyznać, że w trakcie tej generacji Sony popełniło kilka rażących błędów.** Z punktu widzenia hardkorowych graczy jednym z nich z pewnością była pełna zadufania retoryka, która w rezultacie stała się obiektem żartów. Wypowiedzi na temat zdecydowanie większej mocy konsoli niekoniecznie były kłamstwem, ale minęło już kilka lat, a różnicy jak nie było, tak nie ma. Jasne, Killzone 2 zrywa skalpy z głów, ale tę grę robiono cztery lata. W takim czasie można osiągnąć cuda na niemal każdej platformie. „Nowa generacja rozpocznie się wtedy, kiedy my tak powiemy” też trochę minęło się z prawdą, ponieważ generacja miała szefostwo Sony w dupie i zaczęła się sama.

Niepotrzebne zamieszanie w szeregach graczy zasiały też takie kwestie, jak wsteczna kompatybilność, brak wibracji w Sixaxisie czy różne wersje konsoli sprzedawane w poszczególnych częściach świata. Na szczęście to już śpiewka

jednak wymyślić coś, by te fakty dotarły do wszystkich potencjalnych klientów, a nie tylko tych siedzących w temacie.

Chociaż PlayStation 3 w tym momencie w wyścigu konsol zajmuje trzecie miejsce, a strata do Microsoftu wynosi około dziesięć milionów, to czas gra na korzyść Sony. Obecna generacja ma w założeniach trwać co najmniej do 2012 roku, a może i dłużej, więc istnieją spore szanse, że zabiegi firmy wreszcie przyniosą spodziewane efekty. W końcu kiedyś musi nadejść moment, gdy ludzie przerzucą się z DVD na Blu-ray, a programiści zaczną narzekać na małą ilość miejsca na płytach DVD9. Oby tylko dla PS3 nie było za późno.

Jeśli chodzi o PSP to ciężko coś wyrokować. Internet regularnie huczy od plotek na temat następcy, ale osobiście nie sądzę, by w tak ciężkim momencie Sony zdecydowało się na trud wprowadzenia na rynek nowego gracza. Dlatego możemy przygotować się na przynajmniej dwa lata solidnej egzystencji. Czy Sony spróbuje trafić z Portable do nowych użytkowników, czy też będzie zarabiał na obecnych, serwując im sequele i spin-offy, czas pokaże. W świetle ostatnich zapowiedzi niewykluczone, że współpraca z PS3 zostanie jeszcze bardziej wyeksponowana. We dwojkę zawsze różniej. //Kaxi



# BATTLEFIELD

## BAD COMPANY 2

### INFO

DEVELOPER: DICE  
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS  
TERMIN: 2010  
KONSOLA: XBOX 360, PS3

TO BYŁO WIĘCEJ NIŻ PEWNE – PO CIEPŁYM PRZYJĘCIU BAD COMPANY I CHŁODNYCH WYNIKACH SPRZEDAŻY MIRROR'S EDGE, EKIPA DICE WRACA DO TEGO, CO POTRAFI NAJLEPIEJ. DO BATTLEFIELDA

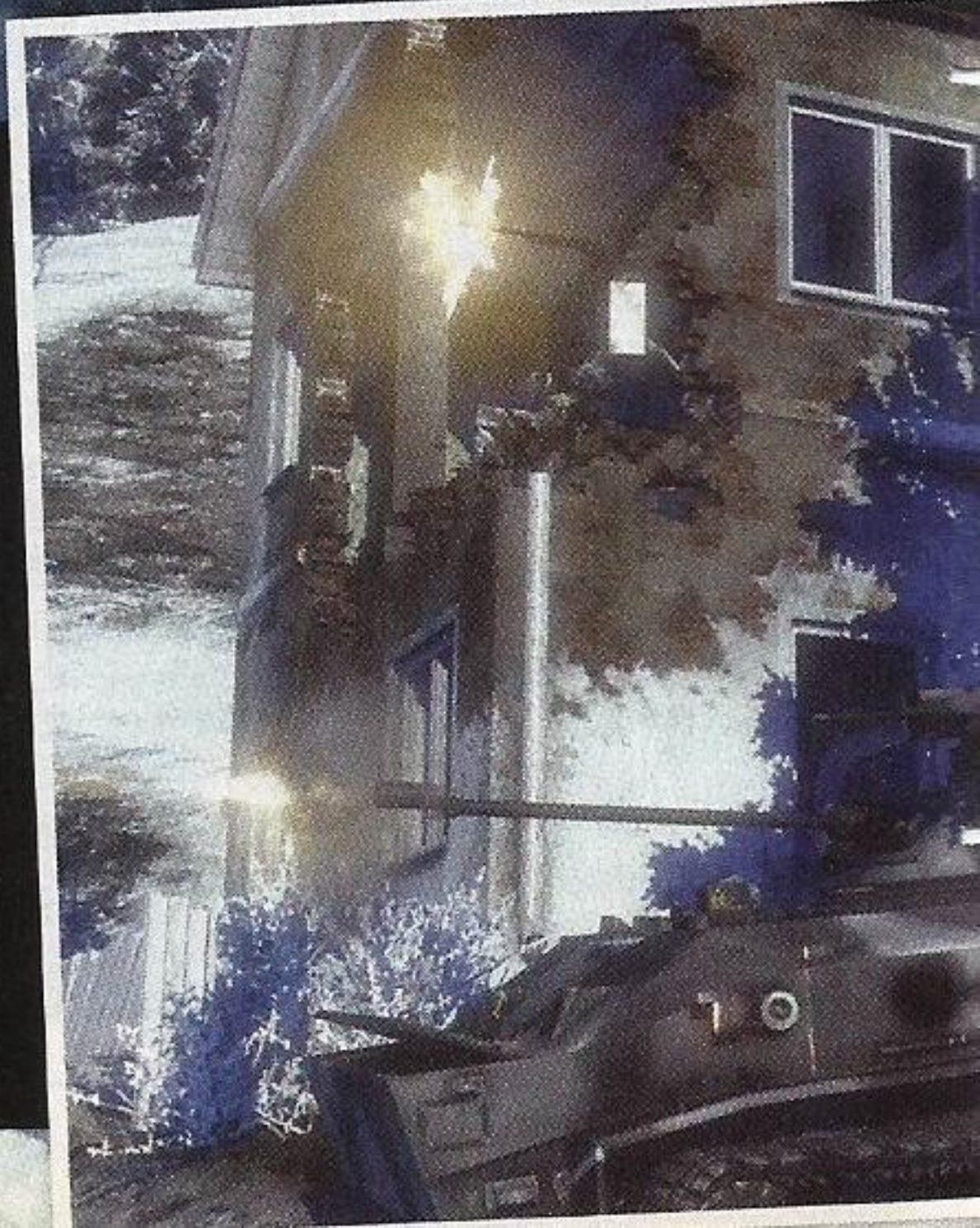
**M**irror's Edge nie okazało się takim hitem, jakiego oczekiwali szefowie EA, która to firma jest przecież właścicielem DICE. Co ciekawe, w kuluarach twierdzi się, że nikt „z góry” nie obwinia za to szwedzkiego developera – mówi się, że po prostu sposób promowania gry był nieodpowiedni. To być może zmieni się przy okazji sequela, który zapewne gdzieś tam w biurach DICE powstaje. Pewnie dlatego dziennikarzom zwiedzającym prześliczne studio w centrum Sztokholmu wydzielono korytarze ruchu, resztę zaklejając taśmą i groźnymi napisami typu „nie wchodzić – złe psy”.

DICE to ekipa znana przede wszystkim z pecetowych Battlefieldów (choć fani Pinball Dreams i niezliczonych

sequeli na Amidze mogą się ze mną nie zgodzić) – to na tej serii developer wypłynął na szerokie wody. Flagowe tytuły to naturalnie Battlefield 1942 oraz Battlefield 2, choć autorzy krążyli również wokół wojny wietnamskiej w Battlefield: Vietnam oraz wejrzeni w przyszłość wraz z Battlefield 2142. Wszystkie te gry cechuje jedno: żadna nie miała trybu dla jednego gracza i były przeznaczone wyłącznie do zabawy w sieci. Aż pojawiło się Bad Company, które pokazało, że ambicje Szwedów są o wiele większe i że są w stanie dostarczyć również grę, która będzie bawić także samotnego gracza. W pierwszej części gracz wcielał się w Prestona Marlowe'a, który dołącza do kompanii B, czyli chłopaków od czarnej roboty. Inaczej – karnej kompanii, po której nikt nie będzie płakał, jeśli jej członkowie padną w boju.

### GRUZJA AD 2009

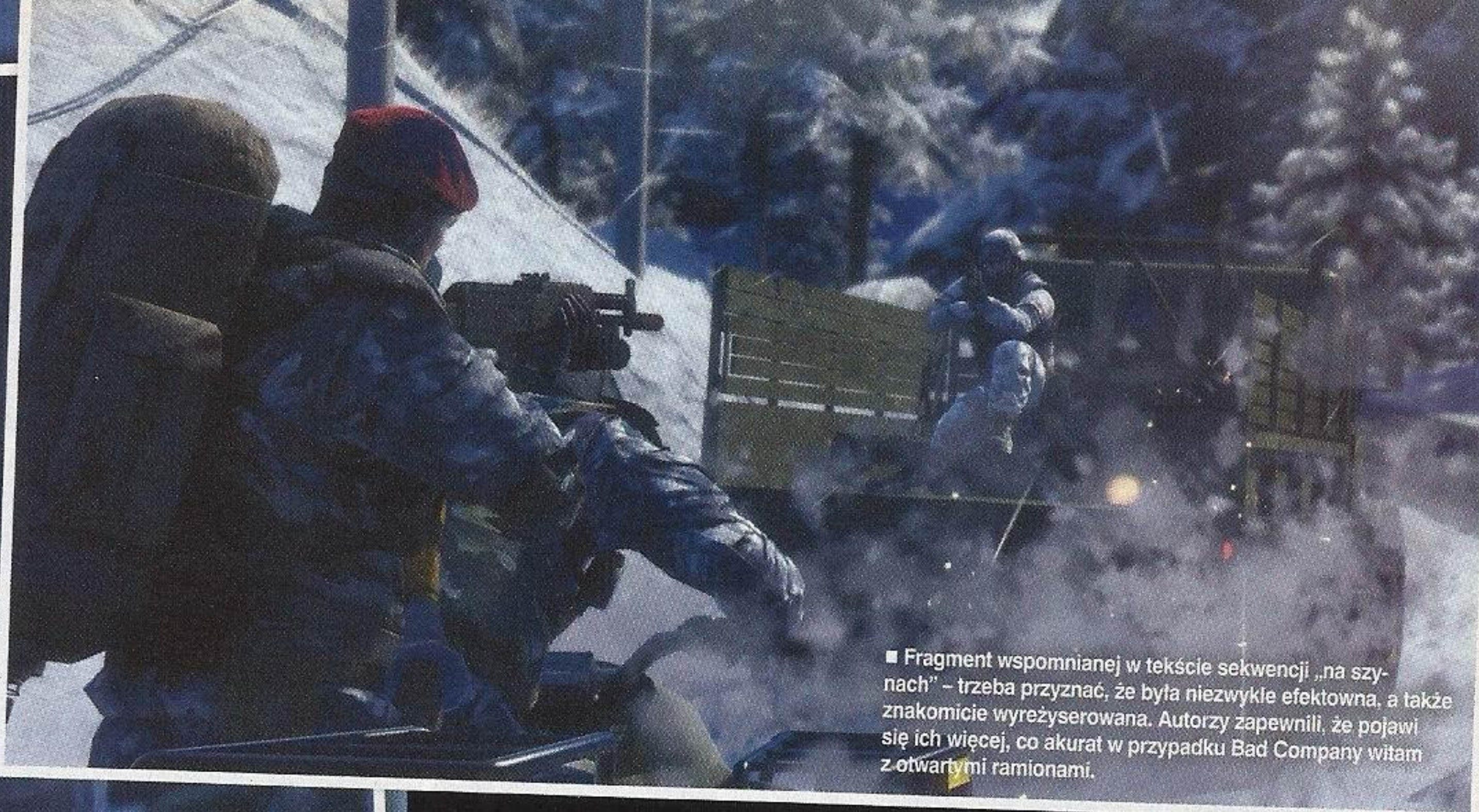
Prezentację poprowadził Patrick Bach, producent Bad Company 2, który nieco później na każde z moich pytań odnośnie rozgrywki, scenariusza, czy jakichkolwiek szczegółów odpowiadał niezmiennie: „przykro mi, ale nie mogę tego wyjawić”, stąd wnoszę, że chyba za bardzo mnie nie polubił. Chlip. Tak czy inaczej, prezentowany poziom Bad Company 2 zaczynał się w ośnieżonej górskiej osadzie – małe literki układające się w napis „Ushba, tuż przy rosyjskiej granicy” jednoznacznie wskazują, że znajdujemy się w Gruzji, a te góry to naturalnie Kaukaz. Czterej żołnierze po cichu, niczym cienie, zbliżają się do miasteczka, po chwili zatrzymują







■ Redford to kawał twardego skurczybyka – widzimy go jak brutalnie pozbywa się strażnika. W końcu to wojna i liczy się przetrwanie.



■ Fragment wspomnianej w tekście sekwencji „na szynach” – trzeba przyznać, że była niezwykle efektowna, a także znakomicie wyreżyserowana. Autorzy zapewnią, że pojawi się ich więcej, co akurat w przypadku Bad Company witam z otwartymi ramionami.



■ Sweetwater był chyba jedynym gościem w pierwszej części gry, który rozumiał Haggarda i potrafił do niego dotrzeć. Podobnie jak reszta Złej Kompanii, ma w sequele nieco dojrzeć.

**„DESTRUCTION 2.0” TO KOLEJNY KROK W STRONĘ TOTALNEJ ROZWAŁKI WSZYSTKIEGO, CO ZNAJDUJE SIĘ NA MAPIE – BĘDZIE MOŻNA WYSADZIĆ ABSOLUTNIE KAŻDY DOM, DRZEWO, BUDOWLĘ**



się i zaczynają wymieniać uwagi. Kamera przejeżdża na bok i... Tak, chłopaki wracają do boju – a więc po „wielkim skoku” z jedynki coś nie poszło zgodnie z planem. Redford, Sweetwater, Marlowe – w tej roli gracz – oraz dzikus Haggard, który zapuścił piękną, długą brodę (teraz konkretnie oszronioną), jak zwykle rubaszenie żartują i za nic mają sobie niebezpieczeństwo. Tym razem jednak ma pojawić się realne zagrożenie dla świata/ojczyzny/kompanii – w sequele nie będzie chodziło o pogoń za złotem.

Ponieważ chłopaki z DICE dziergają jednocześnie trzy Battlefielde (są jeszcze Heroes i 1943, a czwarty o podtytule Online stworzyli specjalnie dla koreańczyków i tylko na tamten rynek), chcą, by gry bardzo różniły się od siebie. W tym stylistyką. Seria Bad Company ma być tą najbardziej autentyczną i stylizowaną na realizm pozycją spośród Battlefielków. Dowiedziałem się, że gra będzie bardziej realistyczna jeśli chodzi o grafikę, uczucie znajdowania się na polu walki, czy choćby zachowanie broni. Bohaterowie też nieco spoważnieją, choć w dalszym ciągu nie zabraknie typowych dla nich dowcipów. A te akurat bardzo podobały mi się w pierwszej części.

Chłopaki wbijają się do miasteczka (wcześniej jeden z naszych ludzi, hmm, podrzyna gardło strażnikowi – prawda, że zrobiło się jakby trochę mroczniej?) i jak łatwo się domyślić, zaczyna się jatka. Od razu widać, że coś drgnęło w mechanizmach – kierowani przez AI kompani aktywniej uczestniczą w walce, szukają osłon, stoją tuż obok Prestona, a nie tylko dzielnie asystują dodając mu otuchy krzykami z tyłu. Moją

uwagę zwrócili także wyskakujący tu i ówdzie przeciwnicy – otóż pojawiali się w taki sposób, że niejako wymuszali przesuwanie się oddziału od osłony do osłony, uniemożliwiając parcie do przodu z uśmiechem na ustach. Zauważyłem także, że jeden z najbardziej krytykowanych elementów Bad Company – czyli zastrzyki energetyczne, które nieco psuły rozgrywkę – ani razu nie pojawił się podczas prezentacji, nawet pomimo faktu, że Preston zarobił parę kulek. Być może producent włączył nieśmiertelność, bo tego, czy DICE zdecydowało się ich całkowicie pozbyć, nie byłem w stanie zweryfikować.

Silnik Frostbite napędzający Bad Company uległ sporym modyfikacjom i szlifom. „Destruction 2.0” to kolejny krok w stronę totalnej rozwałki wszystkiego, co znajduje się na mapie – będzie można wysadzić absolutnie każdy dom, drzewo, budowlę. Znakomicie – co prawda już w Bad Company można było odstrzelić drzwi, albo wywalić dziurę w murze, ale teraz ma to przyjąć zupełnie nowe rozmiary. Co zresztą dane mi było zaobserwować gdy na pole walki wjechał wraży czołg przeciwnika. Zadanie Prestona polegało na wezwaniu powietrznego wsparcia – prowadzący pokaz użył specjalnej lornetki z naprowadzaniem, która wskazała cel nadlatującym myśliwcom, które przeleciały dosłownie tuż nad ziemią zrzucając bomby na czołg i okoliczne domy. Wybuchy, wałące się budynki, chmury dymu i odłamków, jęki konających, a po wszystkim dziura w ziemi i fundamenty nieopodal. Sam miód!

#### SKRYPTY NIE SĄ ZŁE

Call of Duty: Modern Warfare pokazało, że odpowiednio użyte skrypty nie tylko nie przeszkadzają w zabawie, ale mogą potęgować immersję i dostarczyć więcej miodku. Bad Company to był swego rodzaju sandbox – rzucano gracza na co prawda ograniczony obszar, ale mógł tam zrobić praktycznie to, co chciał przy pomocy sprzętu dostępnego zarówno dla niego, jak i przeciwników. Bardzo fajna sprawa, ale... Przed wyjazdem odświeżyłem sobie tę grę i zauważyłem, że poziom niespecjalnie się od siebie różni i po kilku takich samych akcjach pod rząd zacząłem się trochę nudzić. Jasne – rozwałka była i jest konkretna, ale przydałoby się coś dla odmiany. W Bad Company 2 autorzy szukają złotego środka – sekwencje sandboxowe będą przetkane skryptowanymi



akcjami na szynach. Po rozwaleniu połowy miasteczka ekipa Prestona zauważyła, że Ruscy ładują tajemniczą skrzynię na pakę ciężarówki i zamierzają się zmyć. Chłopaki szybko dopadli do stojącej nieopodal drugiej ciężarówki, ale uwaga – Preston wskoczył na pakę, natomiast reszta ekipy wbiła się do szoferki. Znaczący – oni kierują, my naparujemy. Sekwencja wyglądała po prostu kapitalnie – szosa wijąca się niczym serpentyna wśród ośnieżonych szczytów to jedno, prześliczne widoki przyrody dookoła to drugie, ale trzecie i najważniejsze to naturalnie akcja, a tej nie brakowało. Złą Kompanię natychmiast zaczyna ścigać cały batalion w jeepach i na skuterach śnieżnych, a zadaniem gracza jest naturalnie nie pozwolić im się zbliżyć. Niezły kop adrenalinki wzbudził moment, w którym wrogi pojazd wybił się (niechcący) w powietrze i rozpoczął koziołkowanie w stronę naszej, akurat stojącej ciężarówki, a Preston musiał strącić go z granatnika. Kulminacyjnym momentem tej sceny było pojawienie się nieprzyjacielskiego śmigłowca, ale nie jakiegoś tam helikoptera, tylko obuczzonego śmiercionośnymi ładunkami gunshipa, który sypał jak nawiedzony rakietami dookoła ciężarówki (kudosy dla tego kto kierował, pewnie był to Haggard) – w pewnym momencie chłopaki wjechali do tunelu pod górą (widok cały czas z oczu Prestona), a pilot śmigłowca niewiele myśląc wleciał tam za nimi... tracąc przy tym wirnik i stateczność. Rozległy się wrzaski naszych ludzi, a wielkie buuum oznajmiło koniec pokazu, po którym rozległy się, jak to na ogół bywa, brawa.

## SZCZEGÓŁÓW BRAK

Dwa zdania o oprawie – grafika wyglądała znakomicie; popracowano nad teksturami i modelami postaci. Płynniutko, bez żadnych skoków w animacji nawet na tym etapie prac – to doskonale wróży całej grze. No i dźwięk, który w Bad Company

stał na fenomenalnym poziomie. Fanów na pewno ucieszy to, że po raz kolejny gra brzmi jak prawdziwe pole walki. Kapitalne efekty dźwiękowe, filtry (echo w tunelu!) i jednocześnie miksowanie kilkudziesięciu kanałów audio sprawia, że warto będzie rozkręcić na maksa domowy zestaw 5.1. Autorzy obiecują także większe zróżnicowanie terenu – nie będzie to tylko las, las, las, miasteczko, las, las i baza, jak to miało miejsce w jedynce, a także mocne, totalne wsparcie dla multiplayera – o szczegóły próbowałem wypytać głównego producenta odpowiedzialnego za markę Battlefield. Więcej w wywiadzie. Niestety, nie dano mi położyć zawsze chętnych rąk na joypadzie – zrekompensować miał to Battlefield 1943, o którym przeczytacie na kolejnych stronach.

Battlefield: Bad Company 2 ma jeszcze przed sobą mniej więcej rok produkcji, ale już teraz wygląda na to, że autorzy uczą się zarówno na swoich doświadczeniach, jak i od najlepszych w branży. Hardcore'owi gracze lubią sandboxy, ale casualowy rynek niespecjalnie je rozumie, jeśli nie mają w tytule literek G, T i A. Stąd uważam, że nieco skryptów może Bad Company 2 pomóc.

Nie da się ukryć, że Call of Duty: Modern Warfare podniosło poprzeczkę bardzo wysoko, a jestem pewny, że Modern Warfare 2 podniesie ją jeszcze wyżej. Co prawda Bad Company to nieco inna gra, ale na pewno ambicją chłopaków z DICE jest powalczyć nieco z Infinity Ward jeśli chodzi o nowoczesną wojnę. Mają sporo asów w zanadru – choćby pojazdy, których w MW po prostu nie było. Tak czy inaczej – czekamy na grywalną wersję!

//Gulash



■ Developerzy nie ukrywają, że pociągają ich pójście w stronę realizmu – broń ma się zachowywać tak, jak naprawdę, mówią nawet o odwzorowaniu jej zasięgu. Także, jeśli chodzi o pojazdy mechaniczne. Niech się tylko nic nie zaczyna, OK?



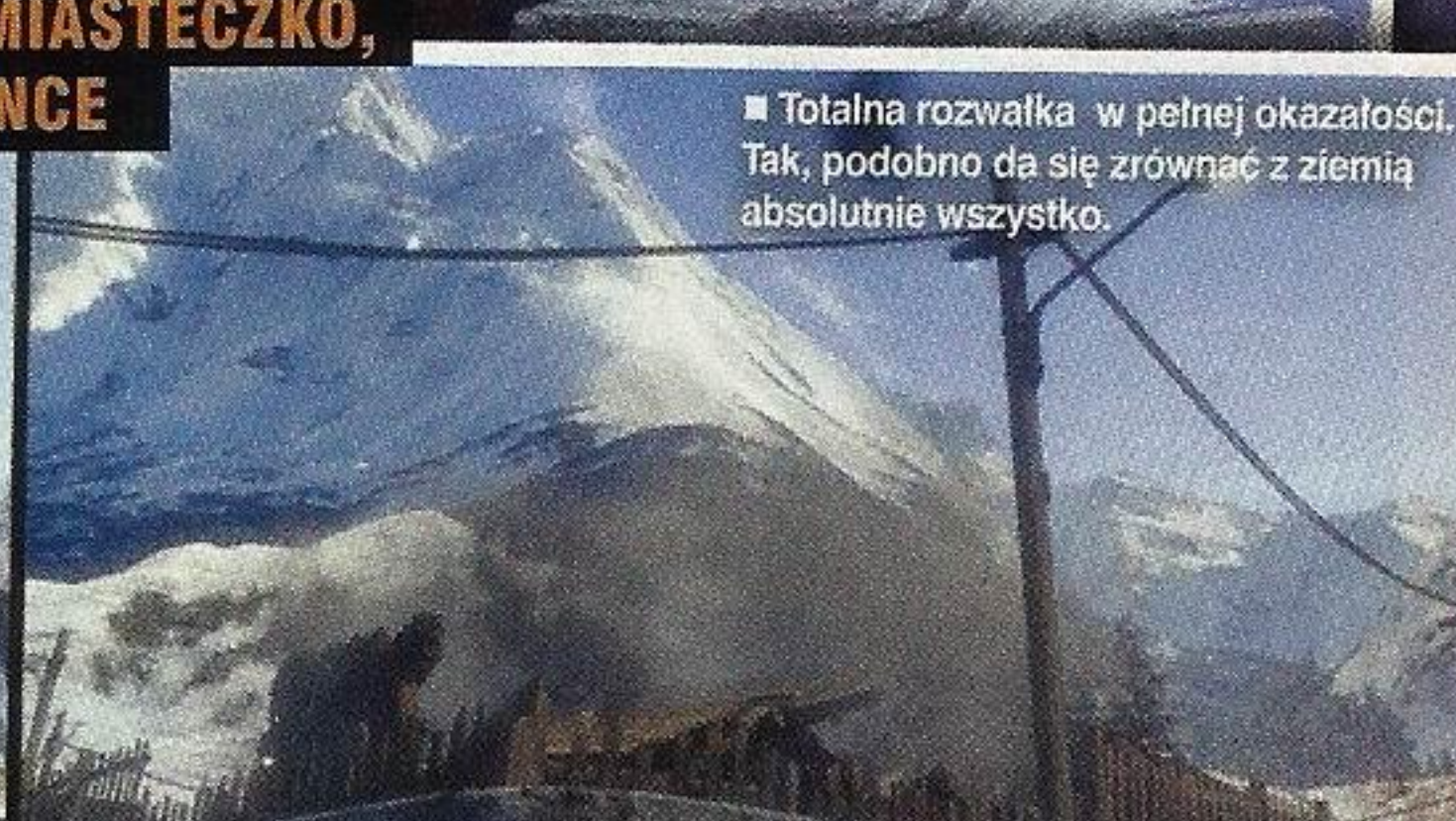




■ Patrick Bach stwierdził, że „wszystko, co gracz będzie mógł zrobić w single'u, będzie dostępne także w multiplayerze – i odwrotnie”. To ciekawe i ambitne założenie, zobaczmy, jak sprawdzi się w praktyce.

**AUTORZY OBIECUJĄ WIĘKSZE ZRÓŻNICOWANIE TERENU – NIE BĘDZIE TO TYLKO LAS, LAS, LAS, MIASTECZKO, LAS, LAS I BAZA, JAK TO MIAŁO MIEJSCE W JEDYNCE**

■ Totalna rozwalka w pełnej okazałości. Tak, podobno da się zrównać z ziemią absolutnie wszystko.



## DEVELOPER NA SPOWIEDZI: KARL-MAGNUS TROEDSON, PRODUCENT

**NEO+:** Al trochę szwankowało w jedynce. Czy reszta ekipy kierowana przez konsolę będzie bardziej inteligentna i agresywna niż w Bad Company?

**Karl-Magnus Troedson:** Zdecydowanie. To jeden z naszych głównych celów, jeśli chodzi o single'a. Pracujemy przede wszystkim nad ich poruszaniem się, będą bliżej gracza, spróbują znaleźć osłonę w jego pobliżu, będą chronić mu tyłek. To samo, jeśli chodzi o przeciwników – będą się nawzajem chronić. Przyznaję, że ten element nie do końca nam wyszedł w pierwszym Bad Company. Kolejnym aspektem jest nawigowanie w terenie, który może ulec totalnej rozwalce. Chcemy, by zarówno członkowie Złej Kompanii, jaki i przeciwnicy mogli korzystać z dobrodziejstw totalnej rozwalki i wywalić sobie dziurę w ścianie. Zajmuje to nam bardzo, bardzo dużo czasu.

**N+:** W zaprezentowanym demie widzieliśmy, że Preston nie prowadził pojazdu, tylko strzelał z karabinu siedząc na pace ciężarówki. Czy to oznacza, że AI będzie w stanie go zastąpić za kierownicą także w innych sekcjach?

**KMT:** Coż, jest pewna różnica. Sekwencja, którą widzieliście, nie była umieszczona w otwartym terenie i tu faktycznie pojazdem kieruje konsola. Takie sekcje będą przeplatane otwartymi sandboxowymi przestrzeniami, podczas których za kółkiem będzie zasiadał gracz.

**N+:** Totalna rozwalka naprawdę oznacza, że będzie można zrównać wszystko z ziemią? Waląc z rakiem, rzucając granaty?

**KMT:** Będzie można wykarczować las i zrównać z ziemią miasto. Fajnie, prawda? Oczywiście przesadzamy trochę w Bad Company – wywalenie z bazooki w grubą ścianę wcale nie oznacza, że zawsze powstanie dziura, albo że przecisnie się przez nią żołnierz. By coś kompletnie zniszczyć, trzeba będzie się napocić. Przykładowo, jeśli jeden z graczy będzie znajdował się w domu, a inni otoczą go i przez jakiś czas będą pruć z naprawdę mocnej broni – ten się zacznie walić. Broniący się zauważy, że ściany budynku drżą i będzie miał kilka sekund na ucieczkę przed zagrożeniem.

**N+:** Podczas prezentacji powiedzieliście, że gra będzie bardziej dojrzała, niż pierwsza część.

**KMT:** Tak, chcemy uderzyć w tym kierunku. Wydaje mi się, że w Bad Company udało nam się stworzyć bohaterów, których gracze polubili i z którymi się zżyli. Nie brakowało też scen, powiedzmy, dramatycznych. Ważne jest, aby w grze był dobry scenariusz, ciekawi bohaterowie, do tego z interesującą przeszłością. Na pewno nie zabraknie tego w Bad Company 2, rozbudujemy ten element.

**N+:** Czy tym razem myślicie o prostym systemie wydawania poleceń?

**KMT:** Jeszcze nie zdecydowaliśmy, eksperymentujemy z tym. Jest sporo gier z systemem wydawania komend oddziałowi, który średnio działa i nie chcemy wpaść w tę pułapkę. Ale wszystko jeszcze jest możliwe.

**N+:** Gra aż prosi się o koopa. Czterech żołnierzy na polu walki...

**KMT:** Fakt. Myślimy o tym, ewaluujemy, testujemy. Zobaczymy.

**N+:** Levelowanie postaci w multi w Bad Company były fajnym pomysłem, ale dotarcie do 25-go poziomu i odblokowanie wszystkiego, co gra miała do zaoferowania, wydawało się zbyt proste. Czy podniesiecie poprzeczkę nieco wyżej?

**KMT:** Nasz pomysł na multi, który określamy mianem „persistence” (wytrwałość, uporczywość – gul) jednoznacznie definiuje tę kwestię: zabawa w multi musi nabrać głębi. Już teraz mamy gotowy zestaw narzędzi w grze, który umożliwi nam stawianie graczowi poprzeczki wyżej. Będziecie musieli grać dłużej.

**N+:** Czy powróci tryb Gold Rush?

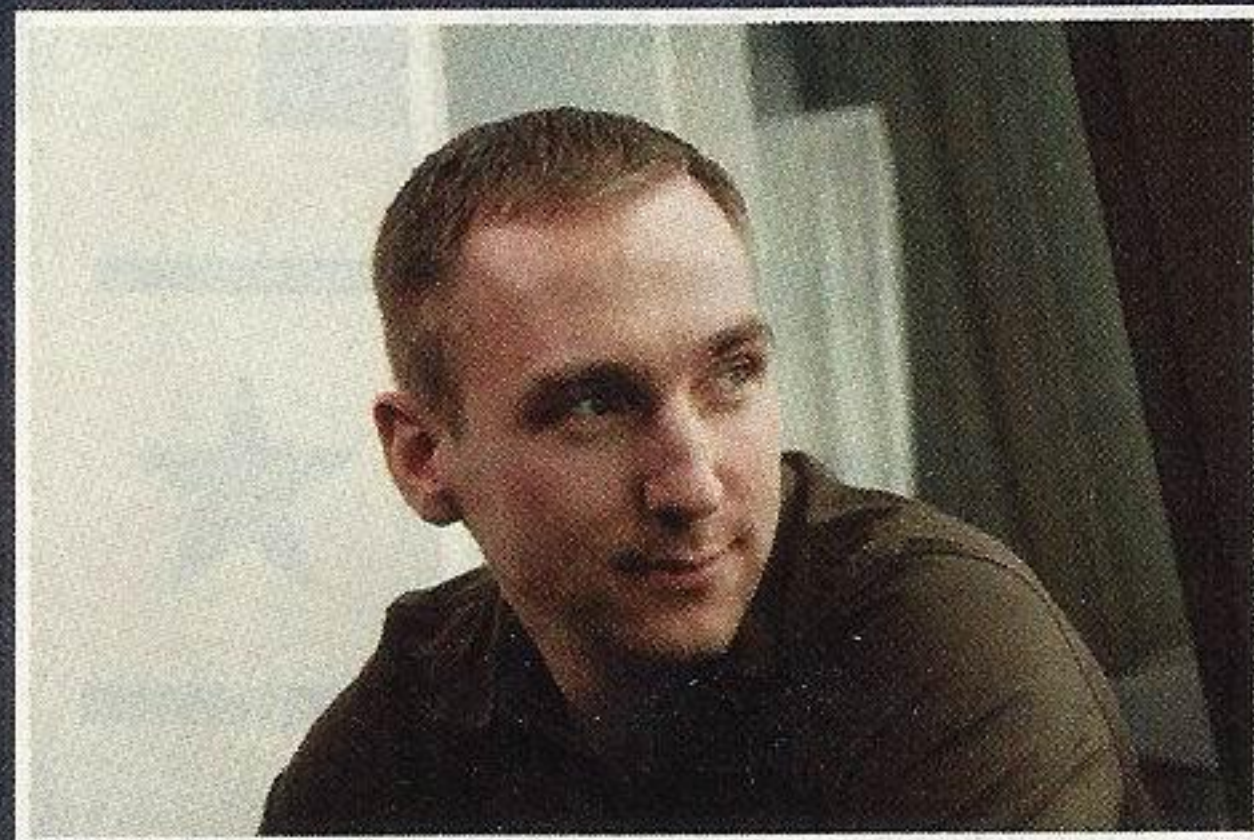
**KMT:** Tak, na pewno. Trochę się z nim bawimy i próbujemy różnych nowych rzeczy, ale jesteśmy z niego bardzo zadowoleni.

**N+:** Na pewno macie ku temu powody. Nas interesuje jednak jak poradzicie sobie z problemami, które pojawiają się przy okazji totalnej rozwalki – czyli możliwości zmięcenia wszystkiego, co stoi na ziemi. Atakujący nie będą przecież zmuszeni do bezpośredniej wymiany ognia z broniącymi – wystarczy, że zaciną nawalając ile wlezie z dział do budynków...

**KMT:** Dobre pytanie. Mocno pracujemy nad odpowiednim zbalansowaniem gry, żeby wspomniane sytuacje nie miały miejsca. Najprostszy przykład – ustawimy skrzynie w domu, którego nie da się rozwalić, jeśli nie znajdziemy innego wyjścia. Albo w żelbetonowym bunkrze, którego nie da się rozwalić nawet bombami. Ewentualnie na parterze piętrowego domu, z którego da się rozwalić wszystko, poza parterem. Na pewno poradzimy sobie z tym problemem, ale czasem najprostsze rozwiązania są najlepsze.

**N+:** W Bad Company zdarzyły się także skrzynie, których nie dało się obronić – było sporo miejsc, z których atakujący mogli zniszczyć je z wyrzutni rakiet bądź czołgów. Może dorzucicie opcję, dzięki której skrzyni nie da się zniszczyć bronią strzelecką, a na przykład tylko uzbrajanymi ręcznie bombami?

**KMT:** To prawda, trafiały się sytuacje, w których atakujący nie musieli podchodzić za blisko i mogli czyścić obrońców z daleka. Chcemy to zmienić – idziemy w stronę takiego balansu, by



napastnicy musieli podejść bliżej. Nawet jeśli będą pruć z czołgów czy rakiem. Będą musieli się zbliżyć, obrońcy będą mieli takie same szanse.

**N+:** Zmienicie fizykę, czy przygotujecie inaczej mapy?

**KMT:** Mapy. Prosty przykład – między obrońcami i atakującymi postawimy wzgórze, które ograniczy widoczność. Trzeba będzie się podkraść do drugiej ekipy.

**N+:** Możesz coś zdradzić na temat nowych map?

**KMT:** Niektórzy gracze preferują mapy zorientowane na piechotę, innych rajcuje bardziej walka przy pomocy czołgów i ciężkiego sprzętu. Jeszcze inni chcą trochę tego i tego. Zawsze w naszych grach staramy się zaspokoić gust wszystkich graczy, możecie się spodziewać, że w Bad Company 2 znajdzie się coś dla każdego. Na przykład Monastyr, mapę którą dołożyliśmy przy drugim update do Bad Company, była bardzo ciasna, zorientowana właśnie na walkę piechoty. Ale to tylko część spektrum Battlefielddów – mamy też czołgi, śmigłowce, jeepy, transportery opancerzone i one też będą znajdować się w ogniu walki.

**N+:** Jak widzisz przyszłość Battlefielddów? W tym momencie pracujecie nad trzema (BC2, 1943, Heroes), a jednego sprzedaliście Koreańczykom (BF Online).

**KMT:** Widzę wielką przyszłość dla tej serii, a jest nią zdecydowanie multiplayer. Mamy najlepszy zestaw zabawek do multiplayerowej rozwalki pojazdami na rynku, nasz koncept i doświadczenie świetnie się sprawdzają. Obok prawdziwych blockbusterów, jak Bad Company 2, których nie przestaniemy produkować, pojawia się też rynek dla mniejszych strzelanin – jak BF1943 i jeśli ta ostatnia odniesie sukces, pojawią się kolejne mniejsze propozycje.

**N+:** Dziękujemy za rozmowę. ■■



**INFO**  
DEVELOPER: DICE  
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS  
TERMIN: MAJ 2009  
KONSOLA: XBOX 360, PS3

# BATTLEFIELD

★ ★ ★ 1943 ★ ★ ★

BAD COMPANY 2 NIE JEST JEDYNĄ GRĄ Z SERII BATTLEFIELD, NAD KTÓRĄ W POCIE CZOŁA PARACUJE EKIPA DICE. JUŻ ZA KILKADZIESIĄT DNI ZAGRAMY W BATTLEFIELD 1943

**D**rugą grą, którą obejrzałem podczas wizyty w biurach DICE w Sztokholmie, był Battlefield 1943. Mam zresztą wrażenie, że właśnie ta gra stanowiła główny cel naszej wizyty, a Bad Company 2 na tak wczesnym etapie pokazano, by zachęcić do wyprawy jak najwięcej dziennikarzy z całego świata – okazuje się bowiem, że Battlefield 1943 będzie grą dostępną wyłącznie w sieciowej dystrybucji, a jej zawartość to raptem trzy multiplayerowe mapy, pobrane żywcem z kultowego, pecetowego Battlefield 1942. Nie popełniajcie jednak błędu i nie myślcie o tej pozycji, jak o typowej popierdółce z XBLA/PSN – to kompletny i rozbudowany

produkt, z tym, że po prostu o mniejszej zawartości. A przekonała mnie o tym zarówno prezentacja, jak i możliwość solidnego, bo kilkugodzinnego ogrania niemal ukończonej gry.

Autorzy podkreślają, że nie tworzą gry casualowej, to w dalszym ciągu hardcore'owy shooter dla miłośników tego typu zabawy, a jedynie czynią grę bardziej przystępną i szybszą w obsłudze. Co prawda w pełnej wersji pojawi się tutorial, w którym będzie można nauczyć się na przykład prowadzić wszelkie pojazdy z gry, ale gdy gracz już ogarnie zasady – w trzech naciśnięciach przycisku od uruchomienia gry

znajdzie się w boju razem z innymi graczami, którzy mają ochotę pośłać kilka kulek do żywego celu.

## PIEKŁO IWO JIMY

Trzy mapy, które będą dostępne w pełnej wersji, to doskonale znane fanom Battlefield 1942 Wake Island, Guadalcanal oraz Iwo Jima. Autorzy twierdzą, że wybrali właśnie te mapy z uwagi na ich charakterystykę, bowiem każda oferuje nieco inne wyzwania. Na przykład Iwo Jima, na której miałem okazję grać, to według developera idealna mapa dla potyczek piechoty, z kolei Guadalcanal na pewno podpasuje fanom cięższego sprzętu i snajpowania. Co ciekawe, zostały nieco przebudowane i zbalansowane specjalnie do tej gry. Wake Island w oryginale została zaprojektowana z myślą, że jedna ekipa atakuje, a druga się broni – teraz obie mają takie same szanse zarówno w szarżach na pozycje nieprzyjaciela, jak i podczas obrony własnej placówki. Łapię ideę, ale... zmieniać Wake Island? Jak to może się udać?

Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać jedną z trzech klas postaci, które przygotowali autorzy. Jest typowy piechociarz z karabinem, który przeładowuje po każdym

strzale, ma także nasadzany na lufę, wystrzeliwany granat. Drugi w kolejce to ciężkozbrojny – wyposażony w karabin maszynowy i bazookę, za pomocą której może zrobić krzywdę pojazdom wroga. Ostatnia z klas to snajper, który w zwarcu niewiele zdziała, ale z daleka może szyc ze swojego karabinu z lunetą.

Fragment akcji wygląda tak: na początku oba zespoły spawnują się na lotniskowcach stacjonujących po przeciwnych brzegach wyspy. Teraz należy do niej dotrzeć: można próbować wpław, można wskoczyć za stery myśliwca i wystartować, by siać terror w przestworzach, ale można także wbić się całą ekipą na lódz desantową kierowaną przez jednego z graczy, która w kilka sekund dopłyne do celu. Następuje zajęcie jednego ze strategicznych celów i już



■ Walka w zwarcu w wydaniu armii amerykańskiej, to nasadzony na karabin bagnet, natomiast japoński snajper wyciąga... katana. Zdaje się, że zachłastanie wroga dawało autorowi mordu wielki szacun u towarzyszy.





■ Pojazdy mechaniczne są integralnym punktem każdej gry DICE z Battlefieltem w tytule i nie inaczej będzie w Battlefield 1943. Trzeba przyznać, że chłopaki doskonale znają się na rzeczy, a prowadzenie zarówno jeepa czy czołgu jest przyjemne i intuicyjne. Samoloty to inna para kaloszy i wyższy pułap wtajemniczenia.



można rozpocząć atak na placówkę nieprzyjaciela, który robi to samo z drugiej strony. W sumie jest pięć takich punktów wyspę i wygrywa team, który zajmie więcej przed upływem czasu. Warto, by jeden z graczy wskoczył do czołgu i stanowił ruchomą osłonę dla innych, kolejny może osłaniać szturm ze wspomnianego wcześniej myśliwca, ale musi uważać zarówno na maszyny wroga, jak i na stanowiska artylerii przeciwlotniczej, które naturalnie mogą być obsadzone przez nieprzyjaciela... Walka przenosi się w głąb wyspy, jest sporo strzelania i śmierci – ginący spawniają się w wybranych, zajętych przez własne oddziały miejscach wybierając je z mapy poglądowej. Są samoloty, czołgi, działa i karabiny maszynowe, a pośród tego szaleństwa kręcą się piechociarze próbujący zdobyć pozycje wroga – gra się bardzo przyjemnie, a zbalansowanie gry pod kątem joypada spowodowało, że zabawa wcale nie jest super-szybka, co tylko by przeszkadzało. Faktycznie sprawa jest niezwykle prosta do ogarnięcia; po dziesięciu minutach chaosu razem z Włochem, Hiszpanem i Angolem zdobyliśmy wzgórze bronione przez „japońców” siedzących naprzeciw nas.

## TRUDNE PYTANIA

Gra, jak na tytuł dostępny wyłącznie przez XBLA/PSN, wygląda po prostu znakomicie i została zaprojektowana w oparciu o napędzający Battlefield: Bad Company silnik Frostbite. Zauważyłem nawet, że część obiektów (jak choćby cysterny z paliwem) czy tekstur

(np. na ścianach budynków) spotkałem już wcześniej w Bad Company, ale to naturalnie w niczym nie przeszkadza. Co ciekawe, po pierwszym trailerze gry zaprezentowanym fanom w internecie, DICE wysłuchało sporo słów krytyki – wielu osobom nie podobała się zbytnia cukierkowość postaci i paleta kolorów, która upodobiła grę do nadchodzącego pece-towego, darmowego i granego w przeglądarce Battlefield Heroes. Graficy szybko wzięli się do dzieła i nieco „postarzyli” grę, która teraz idealnie lokuje się gdzieś pomiędzy Heroes i Bad Company 2. Krótko mówiąc: gra zapowiada się na łakomy kąsek dla osób, które nie mają czasu bądź ochoty levelować w nieskończoność postaci w Killzone 2 czy nadchodzącym Bad Company 2, a jednocześnie oferuje masę głębi na trzech dostępnych mapach. Podobnie jak samo DICE, jestem bardzo ciekawy jak ten eksperyment wyjdzie w praktyce. //Gulash



■ Nalot dywanowy? Owszem, przelot bombowców nad wyspą i jej bombardowanie także się pojawia. Zdaje się, że można spróbować je zestrzelić z działka przeciwlotniczego.

**AUTORZY PODKREŚLAJĄ, ŻE NIE TWORZĄ GRY CASUALOWEJ, TO W DALESZYM CIĄGU Hardcore'owy shooter dla miłośników tego typu zabawy, a jedynie czynią grę bardziej przystępną i szybszą w obsłudze**

## DEVELOPER NA SPOWIEDZI: PATRICK LIU, PRODUCENT

NEO+: Jeśli gra odniesie sukces, czy macie w planach stworzenie podobnych tytułów bazujących na innych grach z serii, jak choćby Battlefield: Vietnam czy Battlefield 2142? W sumie wybraliście tylko trzy mapy z bardzo bogatego Battlefield 1942...

Patrick Liu: Konkretnych planów nie mamy, ale oczywiście – myślałem o tym. Zobaczymy, jak gra sobie poradzi na rynku i być może wtedy podejmiemy jakieś decyzje. Naturalnie bardzo długo dyskutowaliśmy które mapy wybrać i zdecydowaliśmy się właśnie na te, ale jak sam zauważyłeś, mamy jeszcze sporo innych w zanadrzu.



N+: Podczas prezentacji powiedziałeś, że nie będzie podnoszenia poziomu postaci, czy możliwości odblokowania nowych broni – wszystko będzie dostępne od razu. Jak chcecie przyciągnąć graczy na dłużej?

PL: Chcemy, by gracze od razu rzucali się na pole bitwy z całym dobrodziejstwem gry. Dlatego nie będzie nic ukrytego, czy do odblokowania. Będą za to rankingi, statystyki, a także specyficzne dla Battlefielda (oprócz Achievementów i Trofeów) nagrody dla najbardziej wytrwałych graczy. Dla całych teamów przygotujemy także specjalną listę zwycięzców oraz możliwość kontaktowania się i organizowania w zespole niezależnie od standardów danej konsoli.

N+: Wiemy, że gra będzie dostępna do ściągnięcia z sieci. Ile będzie zajmować? I czy zostanie wydana także na krążku?

PL: Nie, będzie tylko do ściągnięcia, a będzie zajmować około 500 megabajtów. Chcemy spróbować nowego systemu dystrybucji, który wydaje się idealny dla mniejszych projektów. Będzie też naturalnie tańsza. To dla nas także spory eksperyment – nigdy wcześniej nie sprzedawaliśmy w ten sposób „pełnej” gry. Przygotujemy także demo dla wszystkich, którzy będą mieli ochotę przekonać się czy warto zainwestować.

N+: Zakładając, że gra się przyjmie, zdobędzie odbiorców i będzie dobrze się sprzedawać... Czy myśleliście o płatnych dodatkach dla najbardziej zagorzałych fanów?

PL: Nie, tego nie ma w planach. Nie podoba mi się podejście niektórych developerów, którzy wycinają gotowe fragmenty z gier i sprzedają je jako DLC. Battlefield 1943 będzie kompletnym produktem, choć z czasem mogą się pojawiać łatki poprawiające ewentualne błędy. Oczywiście, jeśli będzie popyt i potrzeba – zaczniemy się zastanawiać... ale na razie nie mamy czegoś takiego w planach.

N+: Ilu graczy będzie mogło zmierzyć się w walce?

PL: 24 graczy w czteroosobowych drużynach. Każdy oddział ma dowódcę, który może wydawać proste rozkazy, w stylu: „atakujemy” albo „bronimy”, patrząc na flagi (swoją lub przeciwników) i wybierając odpowiednią komendę.

N+: Gra wygląda świetnie. Frostbite?

PL: Jak najbardziej – tak samo, jak Bad Company. To znaczy, że też będzie totalna rozwalka otoczenia, a także gwarancja wysokiego poziomu grafiki.

N+: Jak widzisz przyszłość serii, a szczególnie gier traktujących o II wojnie światowej?

PL: Nie mogę specjalnie wgłębiać się w szczegóły, ale chcę powiedzieć jedno: nie poprzestaniemy na małych grach, Battlefield 1943 to dla nas test nowego modelu biznesowego.

N+: Dziękujemy za rozmowę. ■



# JOH H O H O

## I PACZKA DYSKETEK

### CZYLI PIRACTWO W CZORAJ I DZIŚ

**P**iractwo komputerowe to nielegalne kopiowanie, reprodukcja, używanie lub produkcja oprogramowania. Często spotykaną formą piractwa jest nielegalne kopiowanie, czyli sytuacja, w której osoby indywidualne lub firmy sporządzają kopie oprogramowania wbrew warunkom umowy licencyjnej jak np. wtedy, gdy ktoś pożycza kopię oprogramowania od kolegi z pracy lub znajomego, aby zainstalować ją na swoim komputerze, zamiast legalnie kupić ten produkt – z materiałów udostępnianych przez firmę Microsoft.

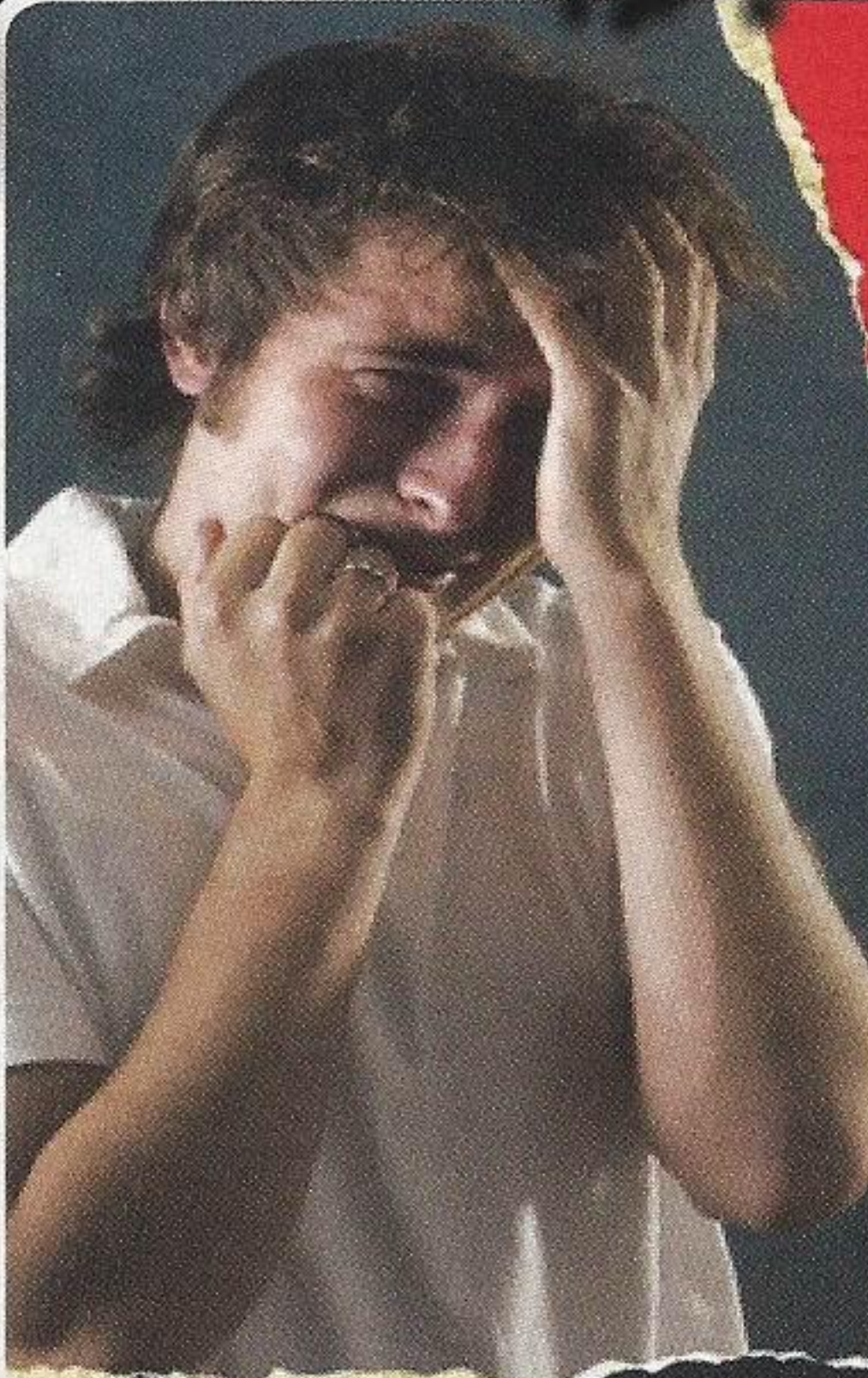
Tak definiuje zjawisko jeden z tytanów branży, ale jak wygląda ono z perspektywy szarego gracza? Proceder jest niemal tak stary, jak oprogramowanie jako takie, ale w ciągu ostatnich dwóch dekad ciągle ewoluował, dopasowując się do sytuacji na rynku,

niczym pasożyt do stanu zdrowia nosiciela. Dla jednych to pospolite przestępstwo, dla innych – zbawienna alternatywa dla drogiej gry. Jak wyglądało kiedyś, a jak dzisiaj, na tak specyficznym rynku zbytu, jakim jest Polska?

#### Z KOSZYCZKIEM NA GIEŁDĘ

W latach 80. i początku 90. o „piractwie” jako takim, przynajmniej w odniesieniu do gier, praktycznie się nie słyszało. Dystrybucja oryginalnych gier do Polski płynęła wąskim strumyczkiem, nie istniały też prawne regulacje odpowiednio definiujące własność intelektualną. W świadomości ogółu nie było mowy o przestępstwie – po gry chodziło się na giełdę albo kopiowało od znajomych. Na giełdzie zaczynało zresztą wielu ludzi dziś zajmujących się legalną dystrybucją, a także tworzeniem gier i pisanem o nich. Przełom nadszedł w roku 1994,

kiedy w życie weszła ustawa o ochronie praw autorskich. Zakończyła ona wczesny, rzec można romantyczny okres historii piractwa w Polsce, z pewnością jednak nie zlikwidowała zjawiska. Doszło natomiast do transformacji – giełdy bynajmniej nie zniknęły, tyle że handlem nielegalnym oprogramowaniem, wcześniej będącym domeną dorabiających „na boku” studentów, zajęli się „biznesmeni” w dresach, nierzadko także zza wschodniej granicy. Był to chyba najbardziej „bojowy” okres w historii piractwa w naszym kraju. Oryginalnych gier pojawiało się w sklepach coraz więcej, nadal jednak były one bardzo drogie, jak na kieszeń przeciętnego Polaka. Dlatego też w dyskusjach, także na kartach czasopism branżowych, często ścierały się światopoglądy graczy-piratów i wydawców. Wówczas też po raz pierwszy piractwo dla wielu zaczęło się jawić jako zjawisko przestępcze. Po prostu, dużo łatwiej uwierzyć, że robi się coś złego, kiedy nielegalną składankę z gramami oferuje nam ogolony na pałę typ, którego nietrudno wyobrazić sobie kradnącego radio z naszego samochodu albo „krojącego” nam portfel. Do tego, wraz z popularyzacją gier wydawanych na CD, doszła często wątpliwa jakość oferowanych produktów. Powszechne stały się składanki kilkunastu gier, nierzadko z wyciętym dźwiękiem lub filmikami, upchniętych na jednej płycie. Użytkownikom konsol to zjawisko pozostało raczej obce, może



I'VE JUST BOUGHT MY FAVOURITE MOVIE OF ALL TIME ON DVD FROM A SHOP

NOW, I'VE GOT TO SIT THROUGH AN UNSKIPPABLE ANTI-PIRACY ADVERT EVERY SINGLE TIME I PUT THE DISC INTO MY DVD PLAYER, EVEN THOUGH I OWN A LEGIT, SHOP-BOUGHT COPY FOR FUCKING FUCK'S SAKE

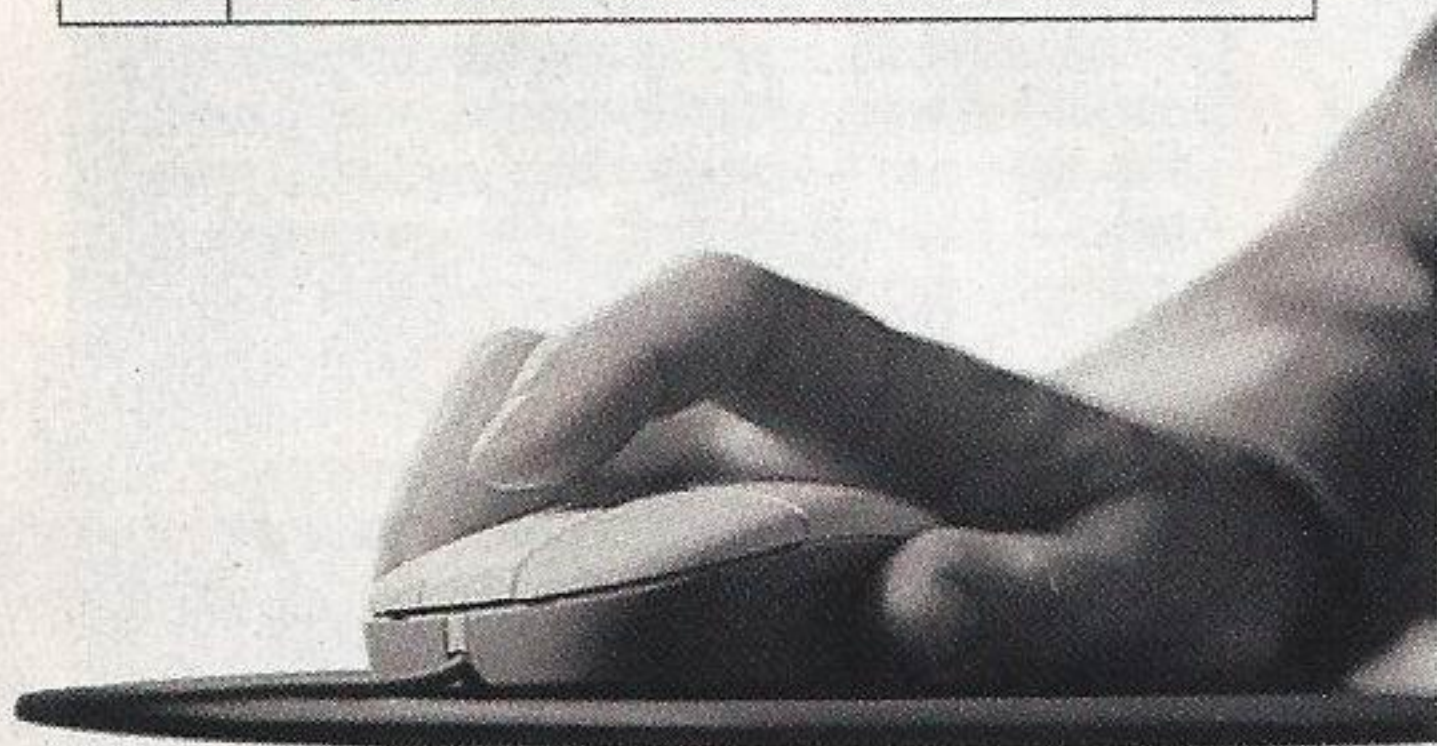
EVEN THOUGH YOU BUY LEGIT DVDS, F.A.C.T. STILL THINK YOU'RE: A CRIMINAL > AN IDIOT > INCAPABLE OF KNOWING RIGHT FROM WRONG

IF THEY KEEP ON DOING THIS SHIT, YOU'RE PROBABLY BETTER OFF GETTING A PIRATE COPY

STUPID HATEFUL IDIOTS.com

## YOU CAN CLICK BUT YOU CAN'T HIDE

**I** ILLEGAL DOWNLOADING  
Inappropriate for All Ages



This website has been closed on behalf of the Motion Picture Association (MPA), the German Federation Against Copyright Theft (GVU) and its member



### ZA DAWNYCH, DOBRYCH CZASÓW 8- I 16 BITÓW ZDARZAŁO SIĘ NP. ŻE GRA W PEWNYM MOMENCIE ZADAŁA PYTANIE, ZAZWYCZAJ O FRAGMENT INSTRUKCJI

z wyjątkiem Dreamcasta – na którego gry, wydawane na GD-ROMach o pojemności 1GB, nie mieściły się na zwykłych kompaktach.

Konflikt w kwestii piractwa dał się zauważyć także na łamach miesięczników poświęconych grom – o ile jedno w pewnym momencie przybrało pozycję wyższości moralnej, słubując wszem i wobec korzystanie wyłącznie z oryginalnych wersji, o tyle większość, chcąc nie chcąc, nadal operowała na „piratach”, tłumacząc się wymogami rynku. Naczelny kultowego Top Secretu zwierzył się

zaczęły przenikać do głównego nurtu, a nielegalne kopie najnowszych tytułów zaczęły pojawiać się coraz szybciej w sieci. Sytuacja ta nasilała się przez kilka lat, a jej owocem jest dzisiejszy stan rzeczy, kiedy to – przy odpowiednio szybkim łączu i odrobinie obycia – piracką wersję najnowszej gry, nie tylko na PC, ale też na najnowsze konsole, można mieć gotowe do wypalenia w kilka godzin. A ponieważ żadna akcja nie pozostaje bez reakcji, stało się jasnym, że wydawcy gier muszą podjąć dosadne kroki w kwestii zabezpieczania swych

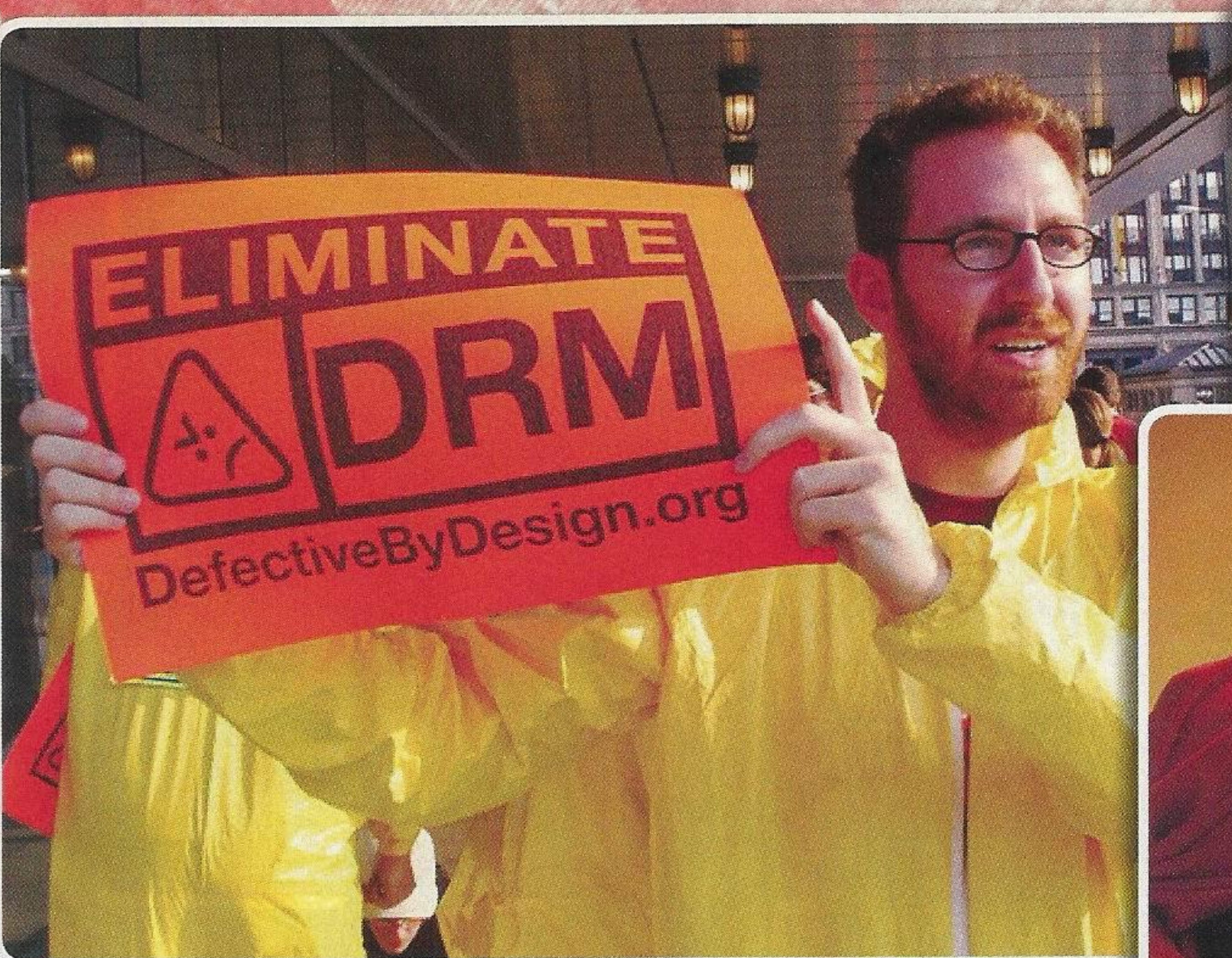
produktów przed nielegalnym kopiowaniem.

#### OBOŚIECZNA BRON OSTATECZNA

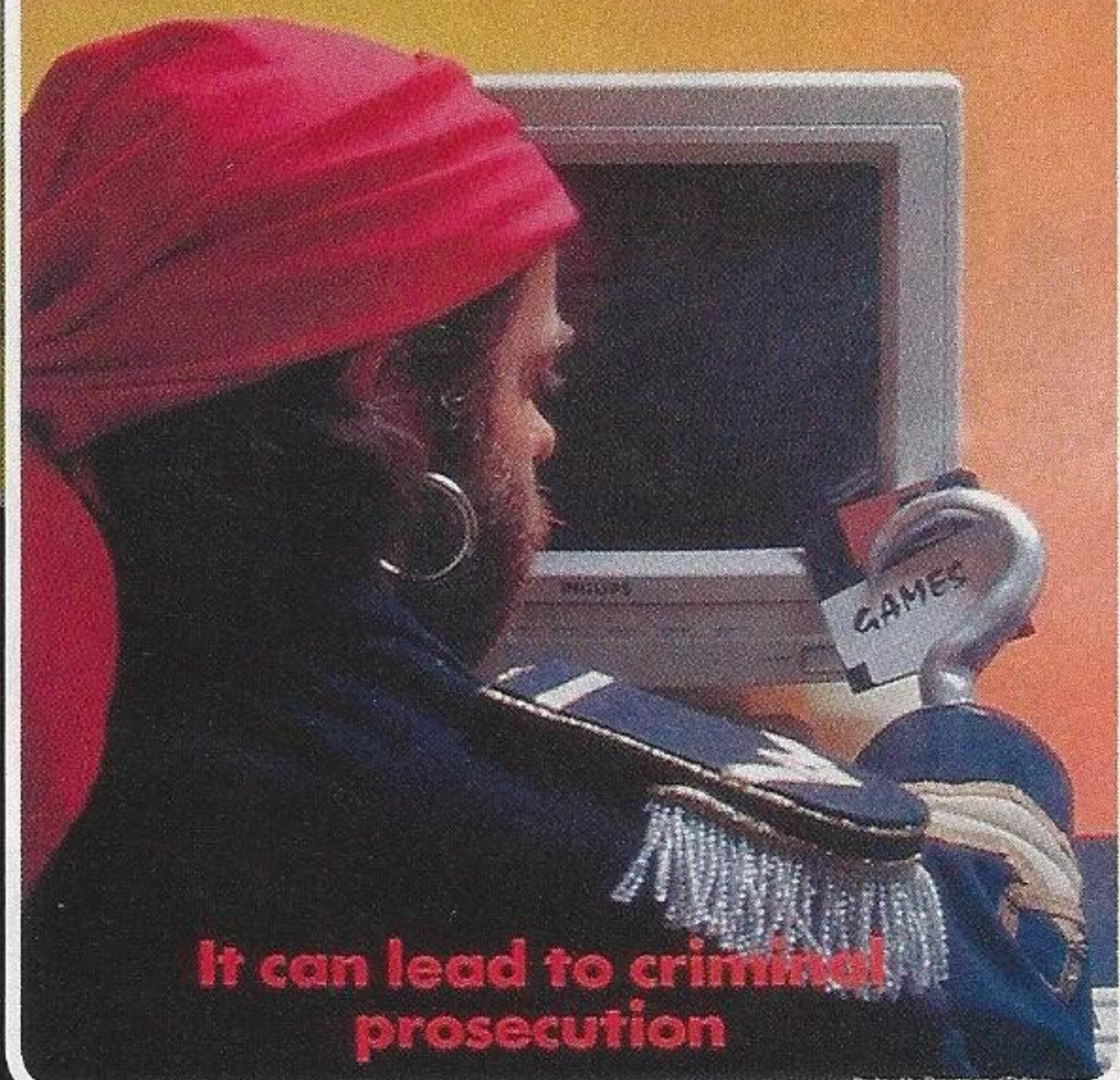
W tym miejscu pozwolę sobie na małą dygresję. Jako kolekcjonera filmów na DVD, także w zagranicznych wydaniach, nieodmiennie od lat rozczula mnie pewna rzecz. Chodzi o pojawiające się przed właściwym filmem, niemożliwe do omięcia ostrzeżenia

anty-pirackie, grożące wyrokami więzienia za kopiowanie, wyświetlanie, itp. Pół biedy, jeśli to ostrzeżenie ma formę wyskakującego na parę sekund ekranu z tekstem – czasami jednak producenci dają się ponieść i w bojowym szale raczą klienta kilkuminutowymi antyreklamami. Jedną z bardziej charakterystycznych i nagminnie wyświetlanych jest brytyjska „You wouldn't steal a car...”, radośnie marnująca czas milionom widzów, którzy nierozważnie postanowili kupić oryginalnie wydany film. Nie ukrywam, że zawsze mnie to zastanawiało – czy wydawcy





## SOFTWARE PIRACY IS ILLEGAL



It can lead to criminal prosecution

naprawdę nie widzą, że stawiają się w sytuacji księdza, który za niską frekwencję na mszy ochrzania tych, którzy akurat na nią przyszedli? Jaką funkcję mają właściwie pełnić te nieszczęsne spoty antypirackie, oprócz ukarania mnie za kupno oryginalnego produktu? A może dystrybutor ma nadzieję złagodzić twarde serca piratów, którzy – widząc jak bardzo, ale to bardzo fuj jest to, co robią – wyjmą gotowe już do kopiowania płyty, uderzą się w pierś i skończą z tym niecnym procederem? Albo przynajmniej nie wytną owego pociesznego ostrzeżenia z ripowanego filmu? Musi się to dziać nagminnie, skoro zabieg nadal jest powszechnie stosowany, mimo że dla zwykłego, uczciwego klienta jest nie

i wzroku Legolasa była rodzimej produkcji Cytadela – klon Dooma na pocziw Amigę. W pudełku, oprócz gry i instrukcji, znajdowała się okazały rozmiarów czarna karta, przypominająca kalkę albo zdjęcie rentgenowskie, a na niej drobnym maczkiem wypisane było kilkaset kodów. Średnio co parę minut rozgrywki-akcją zatrzymywała się, a na ekran wyskakiwał komunikat uprzejmie proszący o wpisanie jednego z kodów. No to karta pod światło i deszyfrujemy... To oczywiście przykład dość ekstremalny, ale przez długi czas podobne procedury tzw. „in-game copyright protection” były stosowane na starych Atariach, C-64, Amidze i PC. Z czasem, kiedy twórcy raczyli się zorientować,

żywołnością sprzętu i utratą gwarancji. To jednak nie odstraszało milionów spragnionych „tanich” gier. Warto natomiast wspomnieć, że Nintendo w dużej mierze skutecznie broni się przed piractwem do dziś, stawiając na nietypowe formaty (kartridże do N64, małe płytki do GCN) i unikalne sterowanie (NDS, Wii – dlatego nie ma większego sensu ich emulować).

Wróćmy jednak na rynek PC-towy, od lat niezmiennie narażony na nielegalną dystrybucję oprogramowania. Nic więc dziwnego, że wydawcy gier zaczęli sięgać po coraz to nowe formy zabezpieczeń. Po numerach seryjnych przyszła kolej na bardziej ekstremalne środki. Najbardziej kontrowersyjnym z nich jest tzw. DRM (Digital Rights

Management), czyli weryfikacja oryginalności produktu przez internet. Powodów dla których DRM nie cieszy się sympatią graczy (i słusznie) jest kilka. Przede wszystkim – do uruchomienia gry konieczne staje się połączenie z siecią. Dziś nie stanowi to zazwyczaj wielkiego problemu, ale co poniektórych może narazić na niewygodę. Poza tym, niektóre programy sprawdzające legalność gier szybko zyskały sobie złą sławę z powodu swej awaryjności i niechlujnej budowy, prowadzących w najlepszym wypadku do nieuruchomienia się gry, a w najgorszym – do uszkodzenia komputera użytkownika. W końcu zaś – gracze szybko zdali sobie sprawę, że program oparty na DRM będzie działał tylko tak długo, jak utrzymywane będą serwery weryfikujące. Oczywiście wydawcy dwoją się i troją w zapewnieniach, że będą je utrzymywać do końca świata i o jeden dzień dłużej, ale nie ma się co łudzić – bankructwo danej firmy może równie dobrze oznaczać, że pewnych gier już nie uruchomimy. Zresztą, niektórzy twierdzą, że surowe procedury zabezpieczające, łącznie z przypisywaniem danej kopii gry

do danego komputera, zostały wprowadzone nie tyle przeciwko piractwu, co aby zapobiec wtórnemu obrotowi i odsprzedażowi ukończonych gier. Jakiegokolwiek są tego przyczyny, słuchając ogólnego boczniaka się na PC-towy rynek gier zacząłem zastanawiać się, kiedy ostatnio producenci i dystrybutorzy próbowali odpalić legalnie kupioną grę na tym systemie. Wklepywanie numeru seryjnego, długaśna instalacja, która co prawda zrzuca wszystko na twarde dyski, ale i tak za każdym razem trzeba ładować płytkę do napędu, następnie sprawdzanie oryginalności płyty lub weryfikacja przez internet. I już, jeśli każdy z tych procesów łaskawie zakończy się powodzeniem, to może nawet uda się zagrać. Czy naprawdę każde odpalenie nowej gry musi wyglądać jak odprawiany z nabożną trwogą rytuał? A jeśli tak właśnie wygląda, to może nie ma się co dziwić niczym Cliffy B, że ludzie wolą zassać grę z torrenta, oszczędzając sobie wydatków i (nie) przyjemności związanych z uruchamianiem. Ostatnio w ten sposób dość niesympatycznie zostali potraktowani np. posiadacze Mass Effect w wersji PC z Europy Środkowej i Wschodniej. Przez niekompatybilność zabezpieczeń z tymi zastosowanymi na Zachodzie, nie mogli oni sobie zagrać w dodatek Bring Down the Sky.

**ARRR!**

Nie ma się co czarować – piractwo było, jest i będzie, przynajmniej dopóki, dopóki nie każdego stać na kupno dowolnej liczby oryginalnych gier.

## RYNEK GIER ROZWINĄŁ SIĘ OSTATNIMI LATY JAK ŻADEN INNY, NAWET W POLSCE ICH SPRZEDAŻ NIE JEST JUŻ ZAJĘCIEM DLA MĘCZENNIKÓW I MASOCHISTÓW

tylko marnowaniem jego czasu i chęcią do korzystania z usług piratów (divxy ponoć przymusowych reklam nie mają), ale i swego rodzaju obelgą (bo pokazuje, że dla wydawcy filmu każdy kupujący jest potencjalnym złodziejem). Ale czemu truje o filmach? Bo podobne zabiegi, mające na celu utrudnienie życia piratom kosztem uczciwych kupujących, stosowane są przez producentów gier od bardzo dawna, czasem dając się we znaki graczom w stopniu absurdalnym i nie do przyjęcia.

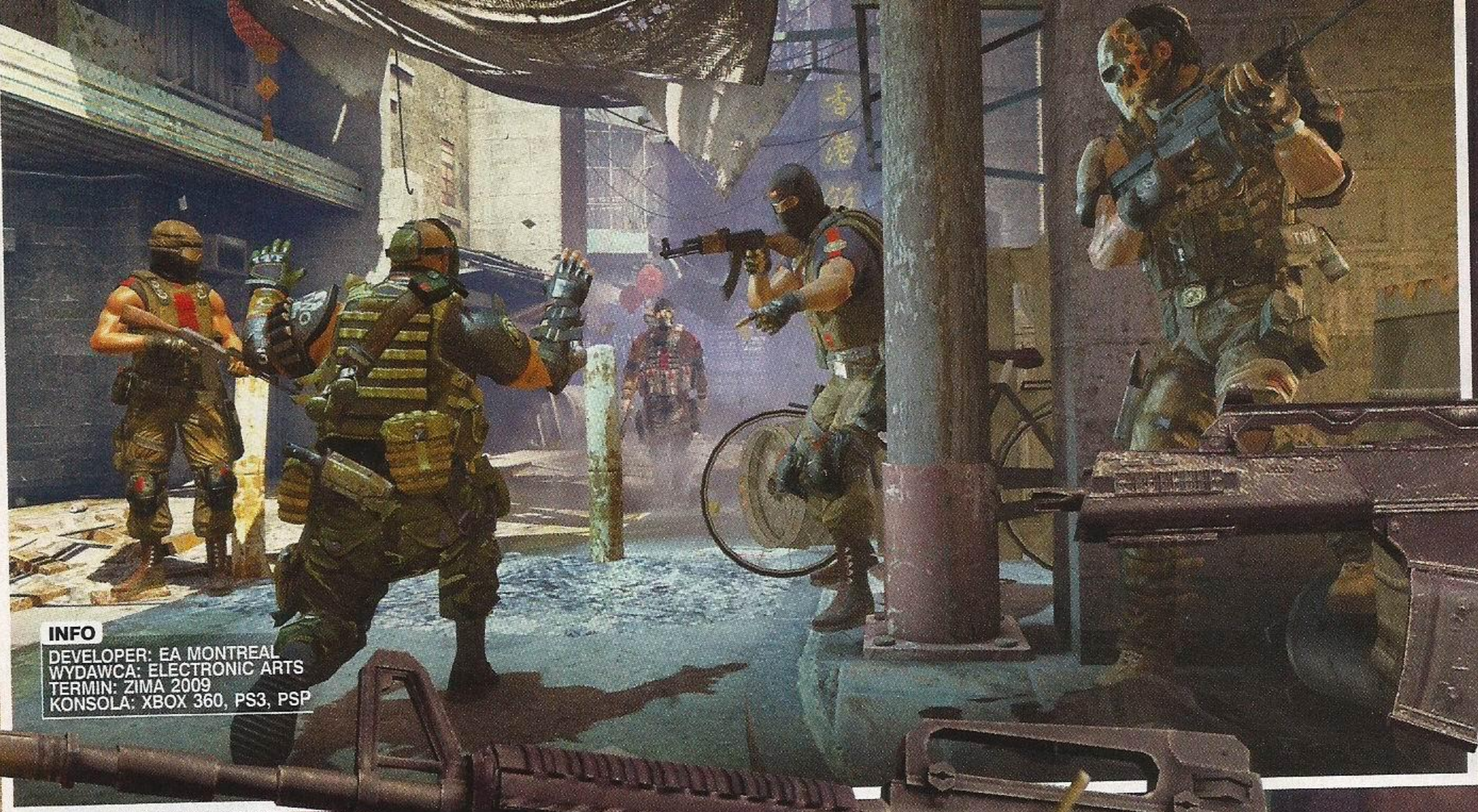
Za dawnych, dobrych czasów 8- i 16 bitów zdarzało się np. że gra w pewnym momencie zadawała pytanie, zazwyczaj o fragment instrukcji, i dopóki gracz nie zajrzał w odpowiedni wiersz na odpowiedniej stronie, program nie puścił go dalej. Czasem zabezpieczenie tego typu utrzymane były w dwojgłębokości albo wizualnie rozbuchanej formie (Monkey Island, dopasowywanie kostiumów w Sam n' Max Hit the Road), innymi razy były tak częste i siernie opracowane, że potrzeba było naprawdę silnej woli, by nie cisnąć gry w kąt. Jednym z tytułów, który wymagał cierpliwości Dałajlamy

że nie stanowią one wcale dużego utrudnienia dla piratów (a dla ich klientów – żadnego), za to dla kupujących legalnie gry – owszem, pomysł stopniowo porzucono. Nie znaczy to jednak, że z upierdliwych zabezpieczeń zrezygnowano zupełnie – w tej kwestii ostatniego słowa nie powiedziano do dzisiaj. Ale o tym za chwilę...

Jednym z powodów, dla których wczesne konsole w dużej mierze oparły się pładzie piractwa, był sam nośnik, na którym wydawano gry. Kartridże na NESa, SNESA czy Mega-Drive'a zdecydowanie stanowiły większe wyzwanie dla potencjalnego złodzieja niż prozaiczna dyskietka. Pirackie karty oczywiście pojawiły się z biegiem czasu, nadal jednak ich spreparowanie wymagało znacznych nakładów finansowych i specjalistycznego sprzętu. Zjawisko tak naprawdę ruszyło wraz z premierą pierwszego PlayStation, odpalającego zwykłe płytki CD – istny raj dla pirata. Podobny los spotkał także PS2 i Xboxa. Co prawda, żeby nie było zbyt łatwo, odpalenie „kopii zapasowych” na ww. systemach wymagało dokonania przeróbki konsoli – co z kolei owocowało skróconą

Management), czyli weryfikacja oryginalności produktu przez internet. Powodów dla których DRM nie cieszy się sympatią graczy (i słusznie) jest kilka. Przede wszystkim – do uruchomienia gry konieczne staje się połączenie z siecią. Dziś nie stanowi to zazwyczaj wielkiego problemu, ale co poniektórych może narazić na niewygodę. Poza tym, niektóre programy sprawdzające legalność gier szybko zyskały sobie złą sławę z powodu swej awaryjności i niechlujnej budowy, prowadzących w najlepszym wypadku do nieuruchomienia się gry, a w najgorszym – do uszkodzenia komputera użytkownika. W końcu zaś – gracze szybko zdali sobie sprawę, że program oparty na DRM będzie działał tylko tak długo, jak utrzymywane będą serwery weryfikujące. Oczywiście wydawcy dwoją się i troją w zapewnieniach, że będą je utrzymywać do końca świata i o jeden dzień dłużej, ale nie ma się co łudzić – bankructwo danej firmy może równie dobrze oznaczać, że pewnych gier już nie uruchomimy. Zresztą, niektórzy twierdzą, że surowe procedury zabezpieczające, łącznie z przypisywaniem danej kopii gry





#### INFO

DEVELOPER: EA MONTREAL  
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS  
TERMIN: ZIMA 2009  
KONSOLA: XBOX 360, PS3, PSP

# ARMY OF TWO THE 40TH DAY

**WIELE CZYNNOŚCI NABIERA GŁĘBI DOPIERO, GDY MOŻNA JE WYKONAĆ WSPÓLNIE. SEKS. PICIE PIWA. WAGARY. GRANIE. AUTORZY ARMY OF TWO DOBRZE TO ROZUMIEJĄ.**

**D**latego w sequele położono jeszcze większy nacisk na kooperację, nie będzie już przestojów w akcjach wykonywanych razem – wszystko jedno czy gramy z kolegą, czy drugą postacią steruje konsola. EA zdecydowało się stworzyć kontynuację, bo gra sprzedała się całkiem nieźle, jak na nowe IP – dwa miliony graczy postanowiło wcielić się w zakutych w maski najemników Salema i Riosa. Na łamach enplusa z Army of Two mierzył się Cubituss i to dwukrotnie (oceny 7.9 i 8.4 mówią wiele o jakości tytułu), bo EA w ostatniej chwili przesunęło premierę, by doszlifować kluczowe elementy kodu. Producent Ao2: The 40th Day Reid Schneider mówi wprost: „Najważniejsze elementy podobały się graczom. Wszystko to, co nie przypadło im do gustu, można mniej lub bardziej poprawić. Mieliśmy przewalone, gdyby ludzie nie tyknęli naszego pomysłu na grę”. Pod „przewalone” rozumie zapewne „EA nigdy nie wyłożyłoby kasy na kolejne części”, na szczęście kryzys nie pokrzyżował planów – druga część Ao2 wygląda bardzo zachęcająco. Tak bardzo, że chętnie wziąłbym wolne na życzenie i pozabijał rękoma Salema. Albo Riosa. Tak czy inaczej, chodzi o zabijanie.

#### KU ŹRÓDŁOM

Ostatnio developerzy chętniej zdradzają swe inspiracje, że wspomnę tylko zesłomiesięczny raport z produkcji Dante's Inferno, które czerpie pełnymi garściami z „Boskiej Komedii” Dantego Alighieri. Dlatego nie zdziwiło mnie zbytnio, że montrealskie studio Electronic Arts oparło The 40th Day o „Cloverfield” aka „Projekt: Monster” – jedyne, co może dziwić, to wybór dzieła, wszak film do objawień kinematografii nie należał. Dywagacje na bok, tym razem duet zamaskowanych najemników buszuje w Szanghaju, mieście stojącym nad przepaścią chaosu i anarchii, a w trakcie gry robiącym krok w przód. Sedno fabuły nadal skrywane jest przed światem (w końcu premiera dopiero w połowie grudnia), ale autorzy deklarują, że chcą by gracze mieli wrażenie, że coś większego stoi za wszystkimi katastrofami, jakie dotyczą chińskiego miasta. Pojawia się wątek tytułowej organizacji The 40th Day, która najpewniej stoi za wszystkimi szanghajskimi nieszczęściami, ale jak rozwinie się fabuła? Na razie odpowiedź znają jedynie autorzy. Muszę przyznać, że nie oszczędzają chińskiego miasta – nie trzeba wiele pograć, by być świadkiem walenia się kolejnych olbrzymich budynków, a akcja z pikującym helikopterem bez pardonu wbijającym

się w miejsce, gdzie właśnie stoją Rios i Salem, jest mocno energetyczna. Nie ma chwili na oddech, bo po grubszych akcjach na ulicach pojawiają się tabuny wrogów i osobliwe duo bohaterów może przystąpić do swojej ulubionej czynności. Rzezi.

#### UBIJ KOMARA

Słowo się rzekło, że sequel Army of Two jeszcze mocniej zasadza się na idei kooperacji. Powróci motyw z wykorzystaniem tarczy, gdzie jeden najemnik kuca i trzyma osłonę, a drugi naparza do przeciwników. Nie zabraknie też Back To Back, czyli akcji z wzajemnym oślanianiem pleców, które fachowo zrealizowano w „jedyńce”. Najważniejsze, że developerzy chcą, by każde koopowe działanie, było w stu procentach praktyczne – mówiąc najprościej, chcą wyeliminować bezużyteczne linijki kodu, które może i klawo wyglądają na papierze, ale niekoniecznie sprawdzają się w trakcie właściwej zabawy. Ciekawie zapowiada się motyw ze ściemnionym poddaniem – jeden z zamaskowanych koleżków składa broń i odwraca uwagę przeciwników, a drugi podkrada się z flanki i dokonuje egzekucji. W glorii powróci aggro, czyli wskaźnik zainteresowania oponentów postacią, którą uważają za większe zagrożenie.

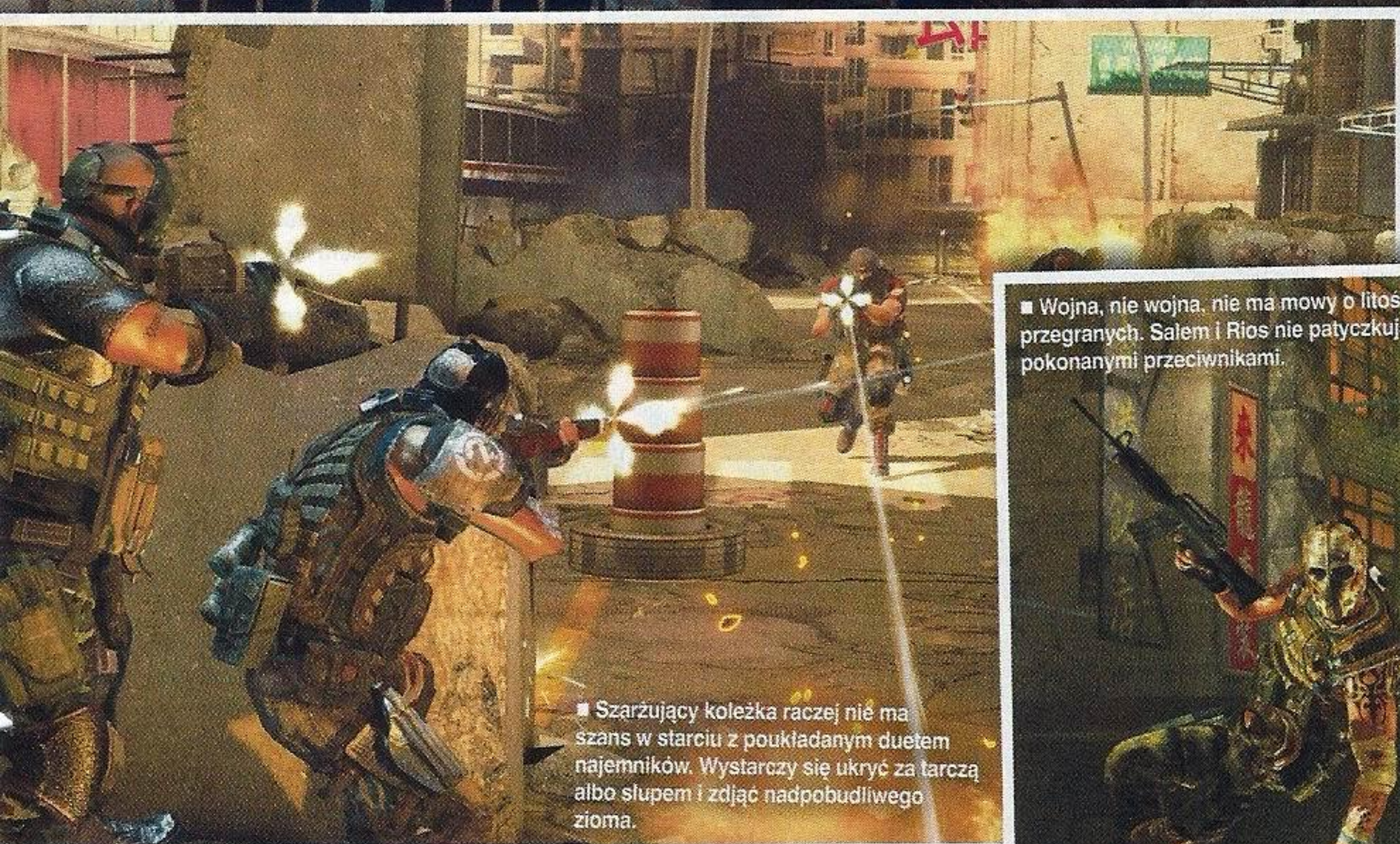
Jednocześnie autorzy starają się wyeliminować taktykę polegającą na wysłaniu partnera w bój, by zajął wrogów, a następnie sukcesywnie ich eliminowanie. Mimo ograniczenia do jednej miejscówki, ma być wiele sposobów na przechodzenie etapów Army of Two: The 40th Day, a „liniowość” to jedno z ostatnich słów, jakimi można określić ten tytuł. Ważne będą wybory w trakcie gry, bo mają rzutować na przyszłe poczynania i mordując zakładników można łatwo zrazić do siebie ludzi, przez co niektóre zadania będą wymagać innego podejścia.

Żeby wszystko w praniu wypadło bez zgrzytów, trzeba było popracować nad Sztuczną Inteligencją partnera, choć w oryginale nie było najgorzej z tym elementem. W The 40th Day sterowany przez konsolę najemnik ma zachowywać się bardziej po ludzku, co brzmi dość ogólnie i możemy jedynie liczyć, że chodzi o dogadywanie się z graczem, a nie robienie błędów i wystawianie się na ostrzał. Si będzie czujniej obserwować środowisko i ochoczo wchodzić z nim w interakcję – korzystać z osłon i innych dogodności terenu. Konsoli można oczywiście pomóc wydając podstawowe polecenia, ale i tak najistotniejsze jest to, jak się zachowuje w stresowych



## PORÓD NA NASZYCH OCZACH

Rzadko się zdarza, aby wydawca wycofywał praktycznie ukończoną grę, by ją dopracować. Jeszcze rzadziej – by robił to już po rozestaniu wersji recenzyckich do mediów. Musi mieć naprawdę dobry powód. Taka sytuacja miała miejsce w przypadku Army of Two, dzięki czemu gra podwójnie gościła na naszych łamach łącznie zdobywając bezprecedensową notę 16.3/20. Najśmieszniejsze w tym wszystkim jest to, że druga, poprawiona wersja była pozbawiona praktycznie wszystkich niedogodności i bugów, o jakich wspominał Cubituss recenzując ją po raz pierwszy. Wydawcy zazwyczaj wiedzą o niedoróbkach swoich produktów, ale i tak wypuszczają je na rynek licząc, że później się je polata, a niższe noty jakoś się przykryje tymi lepszymi z zaprzyjaźnionych mediów. Gracze docenili szacunek, jakim EA ich obdarzyło wydając dopracowaną wersję Ao2, kupując grubo ponad dwa miliony sztuk gry. Dla nowego tytułu to całkiem konkretna liczba, szczególnie porównując ją z ponad milionem kopii Mirror's Edge albo Dead Space. Ludzie kochają kooperację – ostatnio rekordy popularności w Stanach Zjednoczonych bił Left4Dead, w którym razem trzeba stawiać czoła atakującym zombim. A nowy Resident? Wszyscy doceniają potęgę koopa – nie dość, że diabelnie grywalny, to zapewnia dodatkowe punkty w recenzjach i znakomicie się sprzedaje. To sytuacja „win-win-win”, więc czego chcieć więcej? Chyba tylko tego, by wszyscy wydawcy lykneli ten haczyk, ale to jedynie kwestia czasu.



■ Szarżujący koleżka raczej nie ma szans w starciu z poukładanym duetem najemników. Wystarczy się ukryć za tarczą albo słupem i zdjąć nadpobudliwego ziomka.

■ Wojna, nie wojna, nie ma mowy o litości wobec przegranych. Saleem i Rios nie patyczkują się z pokonanymi przeciwnikami.







■ Poddaje się czy tylko udaje? Stawiam, że to drugie i zaraz chwyci za ukrytą z tyłu broń, a z boku wybiegnie towarzyszący obładowany amunicją. Trzeba ciągle uważać.



sytuacjach, gdy gracz nie zawsze ma czas zainteresować się partnerem i bardziej dba o własny kuper. Choć czasem będzie trzeba pobawić się w dużego brata i uratować partnera, który nieopatrznie wdepnął w kłopoty. Trzeba się spieszyć, bo limit czasu na wyciągnięcie towarzysza spod ostrzału jest wyśrubowany i bez natychmiastowej reakcji nie ma co liczyć na sukces. Sednem zabawy pozostaje rozgrywka z żywym człowiekiem – obok albo przez sieć – ale dobrze, że EA Montreal stara się sprawić, by offline'owi konsolowcy mogli w pełni cieszyć się kupionym produktem.

#### ROZPOCZYNAM NAMIERZANIE

Na wyobraźnię mocno działają takie patenty jak GPS w wersji 2.0. Urządzenie nie dość, że zeskanuje teren termowizją, to umożliwi zaznaczenie sobie pozycji przeciwników, by jeszcze lepiej dograć się

w kooperacji. W połączeniu z możliwością przestrzeliwania słabszych obiektów, da się przy odrobinie wprawy pokusić o akcję, w której jeden z najemników oznacza cele w budynku, a drugi eliminuje je przez ściany, nawet nie widząc bezpośrednio ofiar. Albo wspólne bawienie się w snajperów, gdzie jedna osoba oznacza cele, a druga je zdejmuje nie przejmując się ewentualnym ostrzałem. Opcji wydaje się sporo, a każda kolejna wygląda atrakcyjniej od poprzedniej. Z dziką ochotą je wypróbujemy. GPS jest mocno osadzony w rozgrywce, dlatego jego używanie ma być naturalną przyjemnością, a nie zbędnym obowiązkiem – liczę na jeszcze większe zespolenie go z systemem gry. Gra ma podpowiadać początkującym graczom, jakie akcje mogą wykonać w konkretnych momentach, co stanowi miły ukłon w stronę spędzających mniej czasu przy konsoli. Podobnie jak poprzednio, tak i tym razem wysłuchano próśb fanów i rad recenzentów, więc można mieć nadzieję, że wprowadzone innowacje będą miały ręce i nogi. Przynajmniej dopóki nie odstrzeli ich wesołe duo najemników.

Bardzo sprytnie wybrnięto z momentów ładowania danych, ale nie dziwne, że przez tyle lat panowania paździerzowych napędów w rodzaju dyskiety, autorzy w końcu starają się jakoś tuszować wymuszone przerwy w graniu. Salem i Rios wsiadają do winy, a Alice (koordynator działań) informuje o zadaniu zastrzelenia

cywila za określoną stawkę. Jeden z najemników stawia prosty warunek: podbija wartość zlecenia i czeka na reakcję drugiej strony. Prezentowana wersja zawsze kończy się po myśli duetu, ale licytowanie prawdopodobnie wejdzie na stałe do Army of Two: The 40th Day i pomoże szybciej wzbogacić się graczom. Jeśli blef się nie uda, nie pozostanie nic innego jak





■ Rannego kolegę trzeba jak najszybciej wyeksportować z zagrożonego miejsca, ale ostrożnie, by samemu nie paść ofiarą nadmiernego wolontariatu.



zapomnieć o proponowanej misji dodatkowej i przeć do przodu.

## FACET W MASCE DOMINY

Maski Salema i Riosa pojawią się w nowym Ao2, wszak stały się wizytówką pierwszej części i nierozsądnie byłoby z nich zrezygnować. Z tym zastrzeżeniem, że tym razem postacie mają częściej pokazywać swoją ludzką twarz, można być pewnym że w przerwaniach filmowych najemnicy zsuną mordercze maski i postraszą trochę swoimi prawdziwymi gębami. Ma to zbliżyć graczy do postaci, ale nikt z ekipy EA nie zapomina jak fachowo wyglądają żywe maszyny do zabijania skryte za maskami przypominającymi czachę Punishera. Więcej bezpośredniego kontaktu oznacza także

więcej dialogów ze zjadliwymi docinkami i przejawami czarnego humoru na, miejmy nadzieję, wysokim poziomie.

Pimpowanie giwer było całkiem udaną opcją w oryginalnym Ao2 i nikogo nie powinien zaskoczyć fakt, że nie zrezygnowano z tego pomysłu. Wręcz przeciwnie – zostanie rozwinięty, choć nadal nie wiadomo w jakim kierunku.

Podobnie jak z mechaniką rozgrywki postąpiono z oprawą – nie ma potrzeby wynajdywać na nowo koła, ale przecież sequel musi się odróżniać, choćby minimalnie. Po ulicach Szanghaju walają się przeróżne śmieci, więcej elementów otoczenia jest ruchomych i widać nieznaczny postęp w wyglądzie modeli duetu najemników. Kapitalnie wygląda

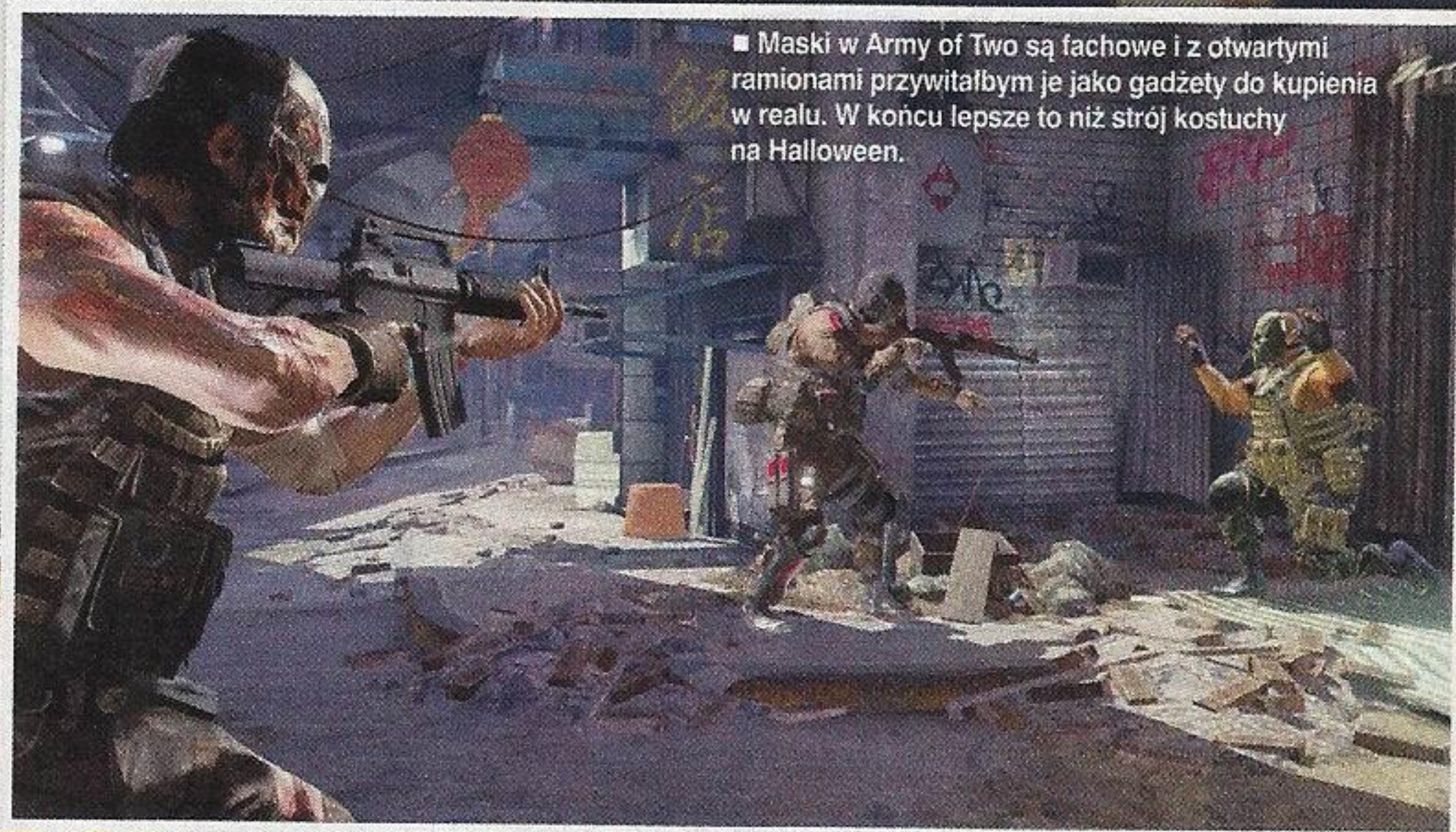
rozchlapująca się jucha, a także nowa wersja ragdolla, reagująca bardziej realistycznie na postrzał. To wszystko zmiany zauważalne dla wprawnego obserwatora, ale sama gra także wydaje się przeznaczona głównie dla graczy hardkorowych, bo oferuje tak dużą paletę zachowań i możliwości rozwiązywania kryzysowych sytuacji, że laikowi trudno się w tym wszystkim połapać i nawet podpowiedzi mogą nie wystarczyć. Pokazy gry udowodniły, że popracowano nad sterowaniem, aby było intuicyjne i bardziej pomagało niż przeszkadzało, zaś wzorem dla developerów jest Call of Duty 4. Pojawi się wiele trybów multiplayer, w tym intrygująco brzmiąca wariacja na temat Hordy z Gears of War 2. Goście z Montrealu są pod olbrzymim wrażeniem ostatniej odsłony przygód Marcusa Feniksa i wygląda na to, że nie zawahają się skopiować świetnych elementów od konkurencyjnej gry.

## AS Z RĘKAWA

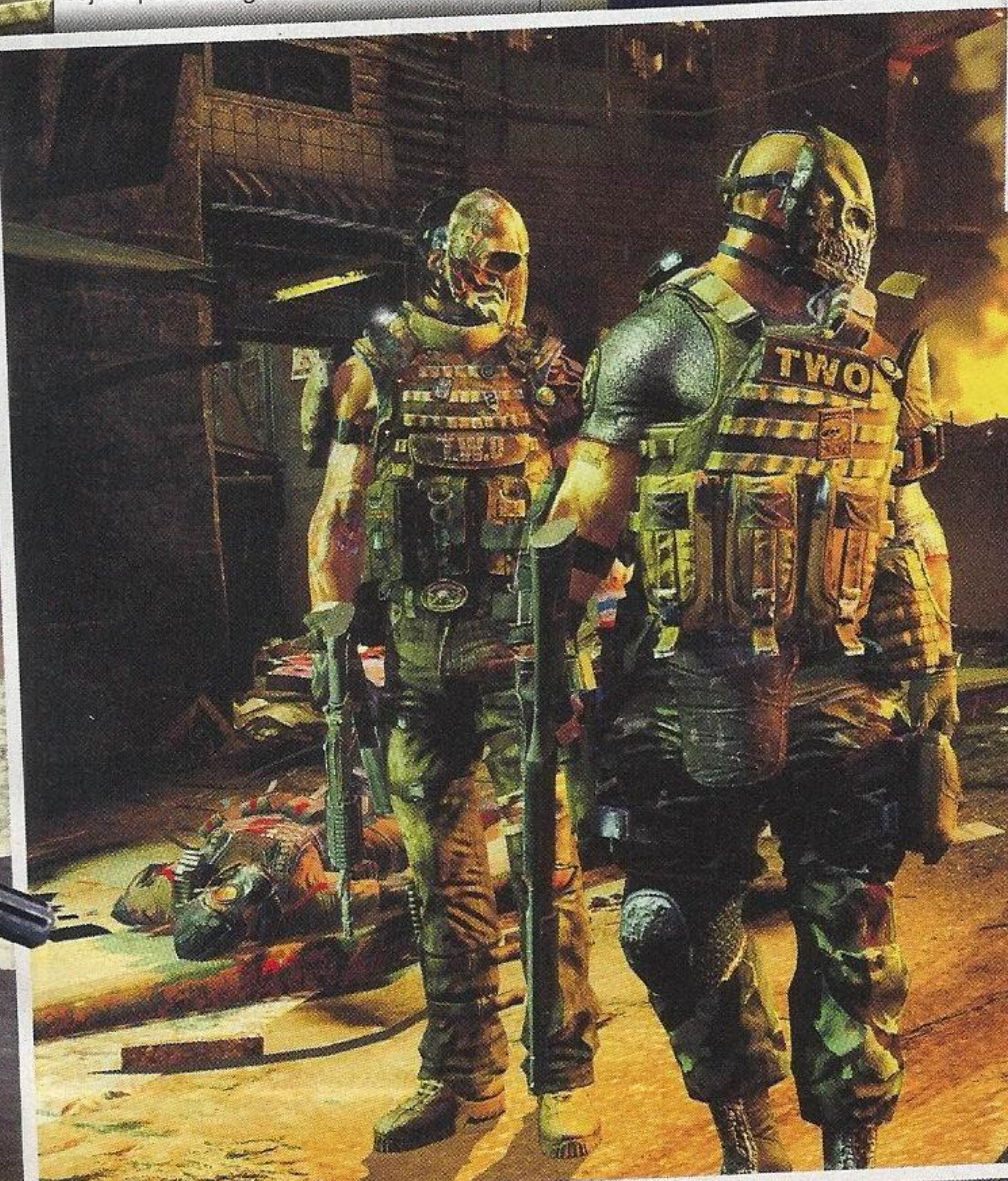
EA Montreal doskonale zdaje sobie sprawę z morderczej konkurencji w gatunku strzelanin. Ba, sami przyznają, że dzisiejsze średniaki jeszcze kilkanaście miesięcy temu zgarniałyby same „dziewiątki” w recenzjach. Być może dlatego zdecydowali się wcielić do ekipy tworzącej The 40th Day osoby wydawałoby się z innych bajek, z takich firm jak Insomniac, Criterion czy Maxis. Dość intrygujące podejście, ale najważniejszą informację i tak zostawiłem na koniec. W przypadku większości (o ile nie wszystkich) zapowiadanych gier mówi się, że autorzy nie ujawnili wszystkich kart, coś tam trzymają

na ostatnią chwilę i zazwyczaj okazuje się to grywalnościową muszką owocówką, której istnienia nikt nie zauważył. Jednak w przypadku sequela Army of Two nie będzie to żadnym nadużyciem. Po pierwsze, gra jest we wczesnej fazie tworzenia, a po drugie – bazuje na sprawdzonej formule wzbogaconej o nowe elementy. Prawdę mówiąc do tej pory nie ujawniono ich zbyt wiele, co wskazuje tylko na jedno – jeszcze nas czymś zaskoczą.

Zapowiada się mocny, brutalny tytuł, męska rzecz dla każdego spragnionego instynktownych emocji w kooperacji. Ten wariant gry jest jedynym obowiązującym w The 40th Day, nie ma ucieczki od współpracy i ciągle mamy nadzieję, że ten trend upowszechni się jeszcze bardziej. Na razie zdementowano pogłoski o koopie w Bioshocku 2, ale po sukcesie Resident Evil 5 i obiecująco zapowiadającym się sequelu Army of Two tak naprawdę można być pewnym jednego. Że nic nie jest pewne. Może poza faktem, że powstaje także wersja gry na PSP, ale to historia na zupełnie inną bajkę. Najważniejsze, by edycja na duże konsole poprawiła wszystko tam, gdzie zawiódł poprzednik, przy okazji wprowadzając ożywcze zmiany. Zdaje się, że goście z EA Montreal wiedzą, jak stworzyć świetny tytuł, a oprócz kooperacji i wszystkiego, co z tym związane, The 40th Day oferuje także ciekawą historię do odkrycia. Nic, tylko czekać. A potem zagrać. //Gonzo



■ Maski w Army of Two są fachowe i z otwartymi ramionami przywitałbym je jako gadżety do kupienia w realu. W końcu lepsze to niż strój kostuchy na Halloween.



## PORADNIK DLA MEDIOW

Na pierwszy rzut oka gra wygląda na przeznaczoną dla maksymalnych popapranców, którzy wyszli na przepustkę z zamkniętego zakładu. Przeróżnie wyglądające maski, hojnie bryzająca krew i broń. Dużo broni. Jednak wystarczy odrobina znajomości branży, a jeszcze lepiej – moment sam na sam, żeby stwierdzić, że w grze nie brakuje humoru, a cała otoczka ma jedynie zaintrygować i przyciągnąć do gry. Wreszcie, że kluczową kwestią jest współpraca i tylko w ten sposób można osiągnąć sukcesy w Army of Two. A nikt mi nie powie, że dowcip i kooperacja to cechy, jakimi obdarzone są rzeczy z „ciemnej strony mocy”. Tylko żeby je poznać, trzeba zagrać, a to przekracza możliwości niektórych osób oczerniających gry. W Ao2 nie ma nic z chorego klimatu Manhuntera, choć design niektórych elementów obu tytułów jest bardzo podobny. To jest właśnie mylne wrażenie i jednocześnie pułapka dla chcących pójść po linii najmniejszego oporu. Akurat w tym wypadku to się nie uda.





## DEVELOPER NA SPOWIEDZI: Alex Hutchinson, Creative Director

**NEO+:** Pierwsze Army of Two, składając się z zaledwie kilku misji, należało do gier dość krótkich. Czy w sequele macie zamiar wydłużyć przygodę?

**Alex Hutchinson:** Naszym celem jest uczynić zabawę tak długą, jak to tylko możliwe przy zachowaniu zadowalającego, wysokiego poziomu oprawy i rozgrywki. Właśnie pracujemy nad przygotowaniem obszernej kampanii dla jednego gracza, przy czym chcemy wprowadzić więcej mechanizmów, które zachęcą graczy do przebiecia się przez historię przynajmniej dwukrotnie. Równie dużo uwagi poświęcamy jednak trybowi multiplayer. Pragniemy, by był to równie dopracowany i bogaty element gry, ale więcej będę mógł powiedzieć dopiero, kiedy przybliży się data premiery. Jestem pewien, że dostarczymy napakowany po brzegi produkt.

**N+:** W jaki sposób chcecie wzbogacić rozgrywkę? Możemy spodziewać się sekcji z udziałem pojazdów lub innych machin?

**AH:** Naszym głównym celem jest rozbudowanie systemu, który nazywamy „rdzenną kooperacją”. Nie spodziewajcie się więc żadnych misji za kierownicą jeepa, zamiast tego proponujemy Wam otoczenie, które stwarza szerokie pole możliwości dla akcji wykonywanych we współpracy z partnerem. Gracz będzie miał swobodę w sposobie wykorzystywania terenu na swoją korzyść. Chcemy mieć pewność, że wszystkie elementy zamieszczone w finalnym produkcie sprostają standardom najwyższej jakości.

Jednym z celów, które sobie wyznaczaliśmy, jest zapewnienie wszystkim obszarom w grze niecodziennego posmaku. W trakcie misji w Szangaju gracz odwiedza zdwatoby się zwyczajnie miejsca, takie jak zoo, centrum handlowe czy biurowiec, z tą różnicą, że akcja ma miejsce w trakcie potężnego kataklizmu naturalnego. W wielu innych tytułach ma się wrażenie, że gra rzuca nas w dane miejsce akurat w pięć minut po tym, gdy wydarzyło się tam coś ciekawego. W Army of Two: The 40th Day odczujecie, że jesteście w samym centrum wydarzeń i doświadczacie ich wraz z resztą mieszkańców miasta.

**N+:** Bardzo spodobały nam się takie akcje, jak zespołowe skoki spadochronowe z różnymi wytycznymi dla graczy, sekcje „back to back” czy drużynowe strzelanie ze snajperki. Jakich nowych pomysłów na współpracę możemy się spodziewać tym razem?

**AH:** Części rozwiązań, takich jak skoki, nie zdecydowaliśmy się umieścić w sequele, z kolei inne zostały gruntownie przemodelowane. Przykładem może być wspomniane osłanianie pleców partnera. Oczywiście zaprojektowaliśmy także sporo nowych akcji. Staraliśmy się, by dało się je wykorzystać w najróżniejszych sytuacjach i żeby otwierały nowe możliwości zarówno dla gracza, jak i partnera. Przykładowo, kiedy udajesz, że się poddajesz, masz szansę chwycić za broń i zaliczyć headshota, o ile

jesteś wystarczająco szybki. W tym samym czasie Twój kumpel może zająć wroga z boku i wykończyć go celnym strzałem ze snajperki.

Wśród nowych mechanizmów mamy między innymi rozbudowane korzystanie z tarcz. Teraz gracz może się w takową zaopatrzyć niemalże wszędzie, chociażby odrywając drzwiczki od metalowej szafki. Dodaliśmy także ruchome zasłony, dzięki czemu w wielu miejscach da się zaplanować wymianę ognia, „okopując się” w miejscu, w którym chce się utrzymać pozycję. Ciekawie przedstawiają się również możliwości związane z wzięciem zakładnika. Chwytając starszego rangą oficera da się zmusić wrogie jednostki do rzucenia broni na ziemię. Z kolei w przypadku cywilów, można ich równie dobrze odprowadzić w bezpieczne miejsce, jak i wykorzystać jako żywe tarcze.

**N+:** Wspominałeś o udawanym wywieszeniu białej flagi, co ma uspić czujność przeciwnika. Nie wydaje Ci się to trochę naiwne, że wrogowie nie starają się zabić bohatera, skoro wiedzą, że jego partner czai się gdzieś w pobliżu?

**AH:** Zahaczamy tu o ważną składową historii, jaką chcemy opowiedzieć w The 40th Day. Otóż przeciwnicy nie mają pojęcia, że bohater nie jest sam; co więcej, nie wiedzą nawet kim on w ogóle jest. Staramy się przedstawić wydarzenia z o wiele bardziej indywidualnej perspektywy, niż robi to większość gier. Nasza fabuła opiera się na motywie ratowania własnych czterech liter, a nie całego świata. Wrogowie siły nie są wysłane konkretnie w celu eliminacji gracza, mają swoje, ważniejsze problemy, a bohater po prostu przypadkowo staje im na drodze.

W tym kontekście uważam za wielce prawdopodobne, że w sytuacji, kiedy opłacony najemnik czy funkcjonariusz policji napotka przypadkowego człowieka, wpierw każe mu zejść z drogi zanim do niego wypali. Wyobrażam sobie, że dokładnie tak samo wyglądałoby to w rzeczywistości.

**N+:** Jak rozwiążecie zdobywanie nowych broni? Ponownie skorzystamy ze sklepu? Jeśli tak, to czy tym razem będziemy mogli zrobić zakupy również dla partnera?

**AH:** Sklep z pewnością powróci, ale wciąż rozważamy w jakiej formie. Pomysł dozbierania partnera również wielokrotnie pojawiał się w komentarzach do pierwszej części, więc jest to na pewno coś, czemu przyglądamy się z uwagą. Tak czy inaczej, zarządzanie arsenałem będzie stanowić znaczący aspekt zabawy. Jeśli popatrzymy na Army of Two, jak na grę o tym, jak przetrwać kataklizm, to polowanie na broń i części do niej idealnie wpasowuje się w schemat. Myślę, że wiele osób będzie zaskoczonych, jak bardzo zgłębiliśmy ten temat.

**N+:** Choć generalnie rzecz ujmując, sztuczna inteligencja w pierwszej części sprawowała się dobrze, partnerowi zdarzały się problemy z okrążaniem wroga. Udało się Wam to jakoś naprawić?

**AH:** Zachowaniu partnera poświęciliśmy wiele uwagi i wciąż będziemy nad nim pracować, w zasadzie aż do premiery gry. Do naszego teamu dołączyli programiści, którzy pracowali

wcześniej nad Rainbow Six Vegas i mają spore doświadczenie w temacie sztucznej inteligencji, więc możecie być spokojni o efekt końcowy. Partner gładko zachodzi wroga z flanki, inteligentnie posuwa się naprzód, lepiej też zgrywa się z poczynaniami gracza. Jeśli skorzystasz z karabinu snajperskiego przed wybuchem gorącej potyczki, partner również wyciągnie snajperkę. Jeśli sprawisz sobie tarczę, schowa się za nią wraz z Tobą.

**N+:** Wydaje nam się, że gracze wolą skupiać uwagę wroga na partnerze, samemu podkradając się do wroga z flanki. Czy ten fakt wpłynął w jakikolwiek sposób na wasz pomysł na kampanię dla samotnego gracza?

**AH:** Przede wszystkim zależy nam na tym, by gracze o różnych preferencjach w jednakowym stopniu czerpali radość z gry. Partner to nie tylko postać, ale też rozwiązanie taktyczne, więc jeśli sam chcesz grać cichego zabójcę, możesz zamienić go w chodzący czołg. Lecz jeśli wolisz własnoręcznie posyłać mięso armatnie do piachu, masz możliwość zlecenia partnerowi robienia zamieszania w szeregach wroga lub też prowadzenia ostrzału z dystansu. Dla nas wszystko kręci się wokół pozwolenia ludziom grać tak, jak jest im najwygodniej.

**N+:** Czy możliwe jest stworzenie gry opartej na kooperacji, która będzie tak epicka (mamy tu na myśli różnorodność zadań i zapierające dech w piersiach skryptowane sceny), jak Call of Duty 4? W COD: World at War ten element nie do końca zadziałał tak, jakbyśmy sobie tego życzyli; tryb koop nie wyróżnia się tam niczym szczególnym. Czy da się w ogóle zaprojektować takie misje, jak te na tonącym statku czy w Prypeci, ale pozwalające dwóm graczom jednocześnie uczestniczyć w akcji?

**AH:** Tak, zdecydowanie uważam, że jest to wykonalne. Z tym, że niezwykle trudne. Każde rozwiązanie musi być bardzo dobrze przemyślane, choćby dlatego, że możesz mieć graczy w dwóch kompletnie różnych częściach planszy. Jako, że sensem zabawy w kooperacji jest dokonywanie własnych wyborów i wykonywanie innych zadań w tym samym czasie, o wiele trudniej kontrolować poczynania graczy. Mamy w rękawie kilka asów w tej materii, które spowodują u graczy przysłowiowy opad szczęki. Poza tym uważam, że w najbliższej przyszłości inni producenci także powinni zaprezentować kilka ciekawych pomysłów na współpracę w grach video.

**N+:** W jaki sposób macie zamiar rozszerzyć wpływ gracza na wygląd oraz statystyki broni, pancerzy i masek?

**AH:** Jak już powiedziałem wcześniej, zarządzanie bronią zadziałało rewelacyjnie w pierwszej części i ten element niewątpliwie powróci w sequele; większy i bardziej zaawansowany niż kiedykolwiek. Jednak na razie nie chcemy ujawniać zbyt wielu szczegółów na ten temat.

**N+:** Dziękujemy za rozmowę. ■■



# RECENZUJE

## DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



**N+ MOST WANTED  
MAJ 2009**



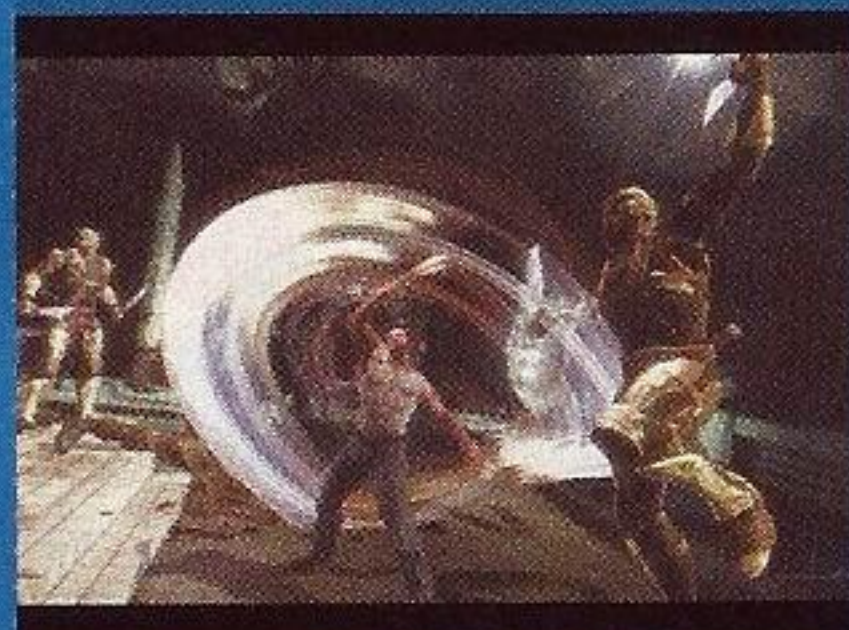
### BIONIC COMMANDO

Szwedzka gra dla japońskiego wydawcy – bioniczna łapa i masa strzelania. Oby była lepsza niż Wanted. Ale to dopiero w ostatnich dniach maja.



### DAMNATION

Shooter tpp, na który bardzo liczy Codemasters. Liczymy i my, w końcu grać trzeba jak jeść, czy spać.



### X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Co prawda nie spodziewamy się rewelacji, ale przynajmniej słicznie wygląda.

## Kieszonkowi chuligani

**B**yło miło, ale się skończyło. Po trzech grubych miesiącach nadeszła posucha, czego należało się spodziewać. Choć pierwszy kwartał 2009 był gorący branża, dopiero zaczyna się przekonywać, że zarabiać można nie tylko w okresie świątecznym. Sukces Street Fighter IV, Resident Evil 5, Killzone 2 i Halo Wars już został zauważony, premierę kilku głośnych gier, jak Mass Effect 2, God of War 3 i Lost Planet 2, przesunięto na początek 2010.

Pierwszy kwartał stał się ważnym okresem, wciąż jednak skazani jesteśmy na posuchę pomiędzy kwietniem a sierpniem. My, czyli osoby tworzące i czytające NEO+. Chcielibyśmy recenzować kilkanaście hitów do każdego numeru, bo wiemy, że crapy Was nie interesują. Niestety, nie od nas zależy, kiedy wydawcy zalewają rynek dobrymi grami, ani kiedy zakręcają kurek.

Inaczej sprawa wygląda z perspektywy graczy, którzy i tak nie są w stanie kupić wszystkich hitów, o których pisaliśmy przez ostatnie pół roku, a nawet jeśli, to dysponują ograniczonym czasem wolnym. Dla nich posucha nie istnieje. Zawsze znajdzie się tytuł, którego jeszcze nie sprawdzili. Jeśli nie na konsole stacjonarne, to na pewno na handheldy.

Tak się składa, że dwie najlepsze produkcje zrecenzowane w tym miesiącu to Resistance: Retribution na PSP i GTA: Chinatown Wars na DSa. Oba poświęciliśmy wyjątkowo dużo miejsca. Przeważnie skupiamy się na grach na PS3, PS2, Wii i Xboxa 360. Głównie dlatego, że rynek handheldów w Polsce jest słabo rozwinięty i dominują konsole stacjonarne. Wysoka cena DSa odstrasza klientów, gry też są drogie, więc kwitnie piractwo. Nawet gdyby były tańsze, gracze i tak sięgali po karty R4 i inne. Wiele doskonałych tytułów omija nie tylko Polskę, ale całą Europę szerokim łukiem, a po

co importować je z USA lub Japonii skoro można ściągnąć z sieci? Ale może dzięki niższej cenie wzrosłaby sprzedaż i sklepy na własną rękę próbowałyby reklamować konsolkę? Dystrybutor nie wykazuje wielkiego zaangażowania w jej promowanie i obniżki. Inaczej działałby polski oddział Nintendo, ale o nim można zapomnieć, bo Ninty nie jest zainteresowane krajem, w którym zarabia jakieś drobne. W rezultacie DS, którego stumilionowy egzemplarz trafił niedawno do sklepów, kosztuje u nas około 600 złotych (DSi ponad 800), a jak wiadomo, za te pieniądze można kupić Xboxa 360. Też mocno spiraconego i niekochanego przez sklepy, ale to temat na inny felieton.

Sytuacja PSP jest teoretycznie lepsza, SCE Polska twierdzi, że konsola sprzedaje się świetnie, ale problemem jest brak wsparcia ze strony wydawców. Nic dziwnego, Sony przyznało, że zaniedbało temat handheldów dając branży wyraźny znak, żeby nie inwestować w ten sprzęt. Teraz, gdy liczba posiadaczy konsolki przekroczyła pięćdziesiąt milionów (gier mało, ale gadżet fajny, więc ludzie kupują), koncern na nowo uwierzył w możliwość zarobienia „grubej kasy”.

W temacie handheldów jeszcze dużo będzie się działo. Zabójczym Chinatown Wars cudotwórcy z Rockstar pokazali, jak wielki potencjał kryje się w konsoli Ninty. Posucha w branży nie dotyczy DSa, co potwierdzają pojawiające się co miesiąc jRPG. Zrecenzowany miesiąc temu Patapon 2 do spółki z Retribution i nadchodzącymi Assassin's Creed oraz MotorStorm pozwalają wierzyć, że także PSP czeka świetlana przyszłość. To co? Może już czas wybrać się do sklepu po handhelda? Każdy gracz powinien mieć przynajmniej jednego.

■ N+ Crew

- 50 **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**  
Nintendo DS
- 54 **The Chronicles of Riddick: The Assault on Dark Athena**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 56 **SOCOM: Confrontation**  
PlayStation 3
- 57 **Dead Rising: Chop Till You Drop**  
Wii
- 58 **Afro Samurai**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 60 **Tomb Raider Underworld: – Beneath The Ashes – Lara's Shadow**  
Xbox 360
- 61 **Suikoden Tierkreis**  
Nintendo DS
- 62 **Resistance Retribution**  
PSP
- 64 **Eat Lead: The Return of Mat Hazzard**  
PlayStation 3, Xbox 360
- 65 **Sonic and the Black Knight**  
Wii
- 66 **Ojciec Chrzestny 2**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 68 **Singstar – vol. 3 – Queen**  
PlayStation 3
- 69 **Blue Dragon Plus**  
Nintendo DS
- 70 **Wanted: Weapons of Fate**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 72 **Mana Khemia: Student Alliance**  
PSP
- 73 **Stormrise**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 74 **Guitar Hero Metallica**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 76 **Prince Of Persia: Epilogue**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 76 **Death Tank**  
Xbox 360
- 76 **Crystal Defenders**  
Xbox 360
- 76 **Exit 2**  
Xbox 360
- 77 **WWE Legends of Wrestlemania**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 78 **Wheelman**  
Xbox 360, PlayStation 3
- 80 **Command & Conquer: Red Alert 3 – Ultimate Edition**  
PlayStation 3
- 81 **X-Blades**  
Xbox 360, PlayStation 3



# GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS



txt: MIEŁU

## NINTENDO DS

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

**GRAFIKA** **DŹWIEK** **MIOB** **DESIGN**

**GONZO:** Moim zdaniem R\* dokonał niemożliwego. Po ograniu obu części Stories na PSP byłem przekonany, że nikt, nigdy nie będzie chciał grać w dwuwymiarowe GTA. A jednak Chinatown Wars okazało się najlepiej technicznie wykonaną grą na DS, ogrom szczegółów i pomysłów na wykorzystanie potencjału konsolki szokuje na każdym kroku. Frajda z używania pily mechanicznej jest porównywalna z Gearsami, a fizyka zderzeń może przypisać o rumieniec niejednego developera racerów na duże konsole. Mega szacun dla Rockstarsów, mistrzów kartridża. 9/10

## WIELKA DRAKA W CHIŃSKIEJ DZIELNICY

**G**TA najlepszą grą 2008 roku. GTA prawdopodobnie największym, najlepszym, najbardziej niesamowitym dodatkiem, który długością, fabułą i skomplikowaniem zawstydza większość pudełkowych gier. W końcu – GTA jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą w ogóle grą na przenośną konsolę Nintendo. Nie wierzyć? A jednak. Rockstar po raz kolejny pokazali, że nie ma dla nich rzeczy niemożliwych. Udało im się wydobyć z niepozornego DSA więcej, niż zrobił to ktokolwiek inny, wliczając w to magików z Nintendo. Chinatown Wars nie jest żadnym zestawem mini-gier, a pełnoprawną grą. Kolejną wielką częścią wielkiej serii.

### KOCHANIE, SKURCZYŁEM CAŁE MIASTO

Huang Lee, syn zamordowanego gangstera, przybywa do Liberty City, by dowiedzieć się więcej o śmierci ojca, ale już na lotnisku ktoś na niego napada, porywa i omal nie zabija – zbiry topią w oceanie samochód z bohaterem w środku. Z pomocą przychodzi gracz, trzeba kilka razy puknąć stylusem w ekran „tłukąc” tylną szybę i umożliwiając Huangowi ucieczkę z tonającej pułapki. Chłopak nieźle pływa, więc wystarczy dopłynąć do brzegu, by rozpocząć zabawę i przepaść w Liberty City, skurczonym o jedną wyspę, na minimum piętnaście godzin.

Stawiając pierwsze kroki w mieście nie mogłem uwierzyć w to, co widziałem na górnym ekranie konsolki. Liberty City tętni życiem. Po ulicach jeździ sporo samochodów, więc ze znalezieniem środka transportu nie ma najmniejszego problemu. Na chodnikach jest wielu przechodniów, gdy zaczyna padać deszcz (!) chowają się pod parasolami. Policjanci biją kogoś pałką, gangsterzy strzelają do siebie, karetka przyjeżdża do wypadku, sanitariusze krzają się przy rannych. Nad głowami lata helikopter, w zatoce też panuje gęsty

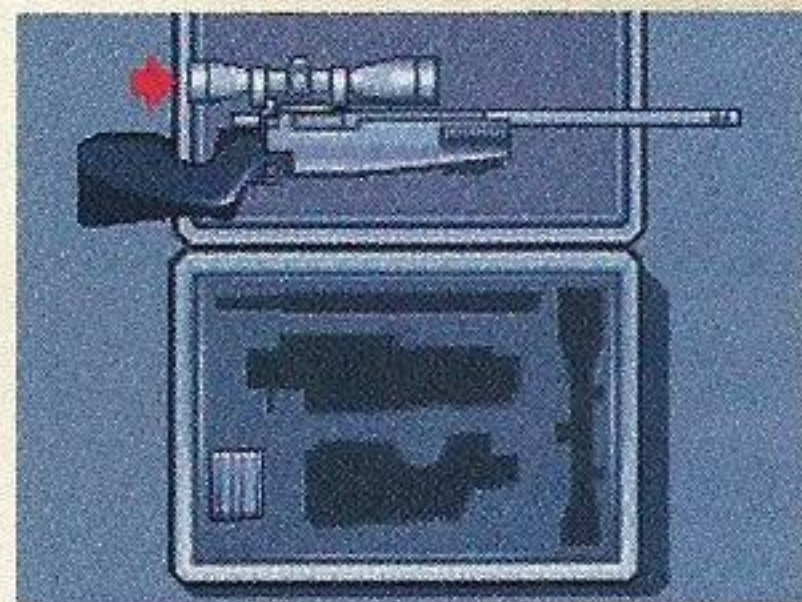
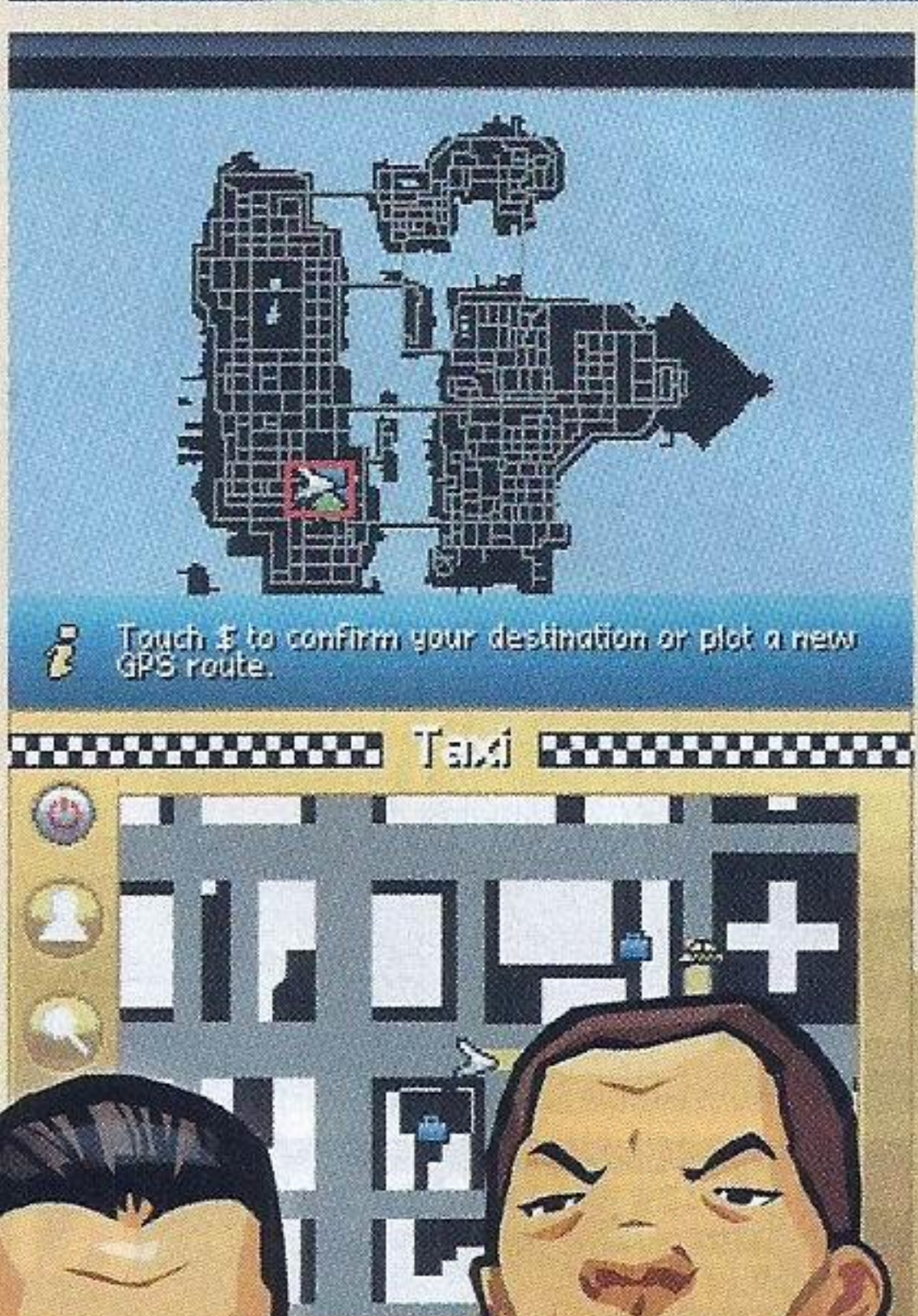
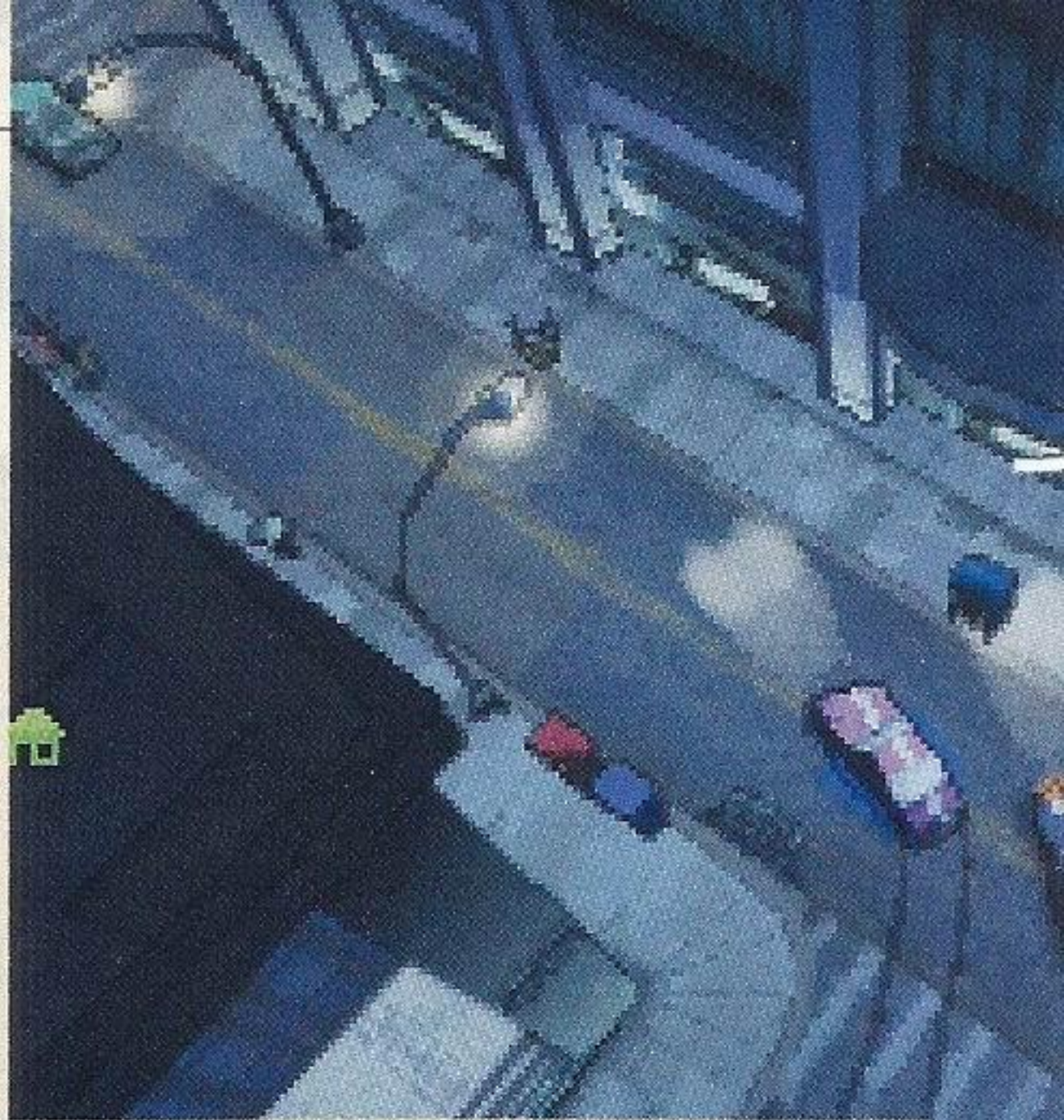


ruch – mieszkańcy Liberty City chętnie wskakują na skutery, do łódek i jachtów. I to wcale nie są to skryptowane zdarzenia, choć wydawało mi się, że helikopter będzie zawsze przelatywać, kiedy akurat będę przejeżdżał jednym z mostów. Myliłem się. Takich smaczków jest mnóstwo, gdy przepływałem łódką obok przystani, zobaczyłem egzekucję – jakiś koleś zastrzelił stojącego nad brzegiem człowieka. To wszystko razem robi kolosalne wrażenie.

Naturalnie gra wygląda inaczej, niż na dużych konsolach. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że autorzy cofnęli się do czasów pierwszej i drugiej części serii, w których akcja ukazana była w góry. Chinatown Wars jest podobne, ale trzeba sobie uświadomić jedną ważną rzecz – pojazdy, ludzie, czy budynki nie są płaskie. Świat gry jest w pełni trójwymiarowy.

### NIEMOŻLIWE NIE ISTNIEJE

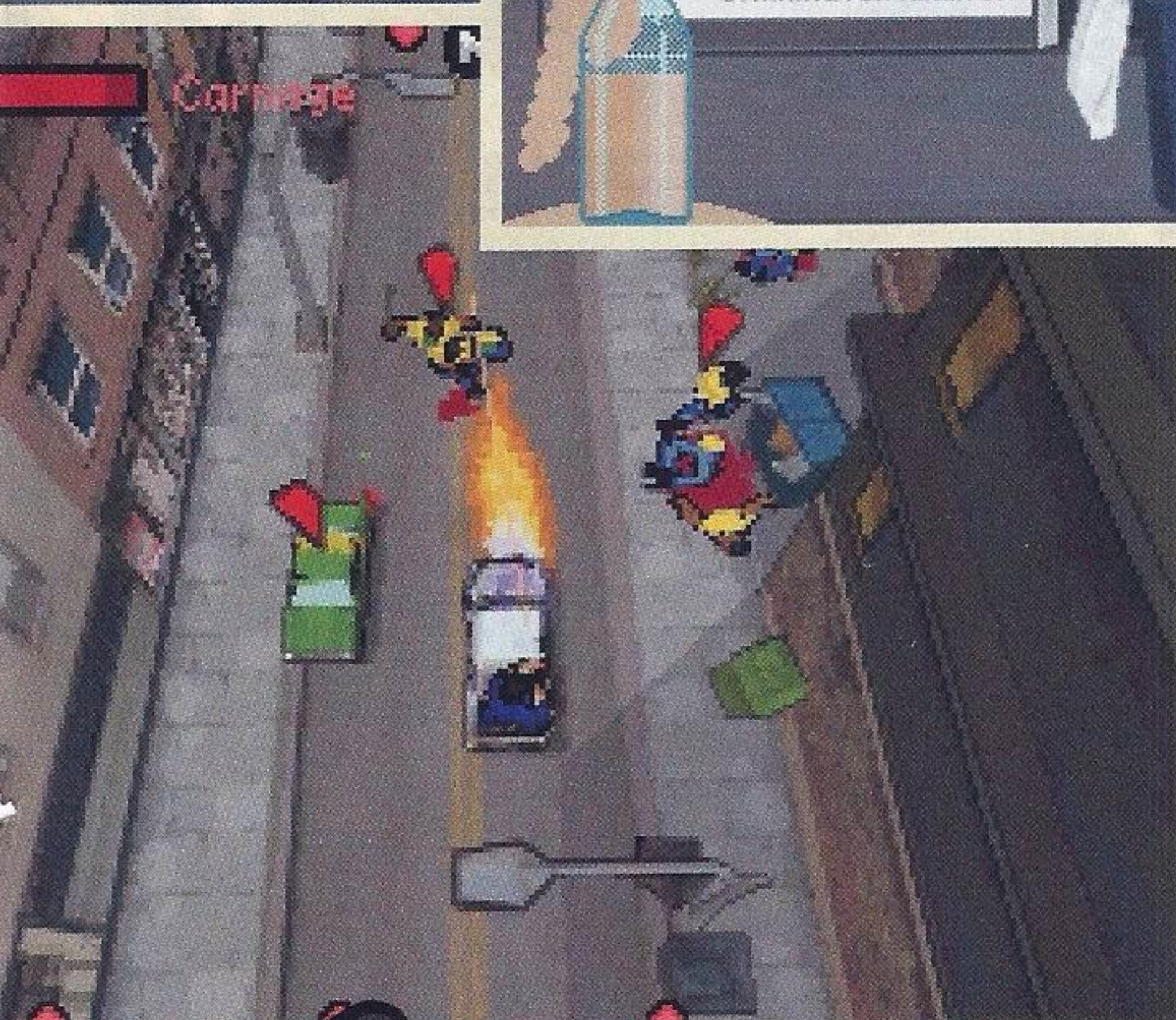
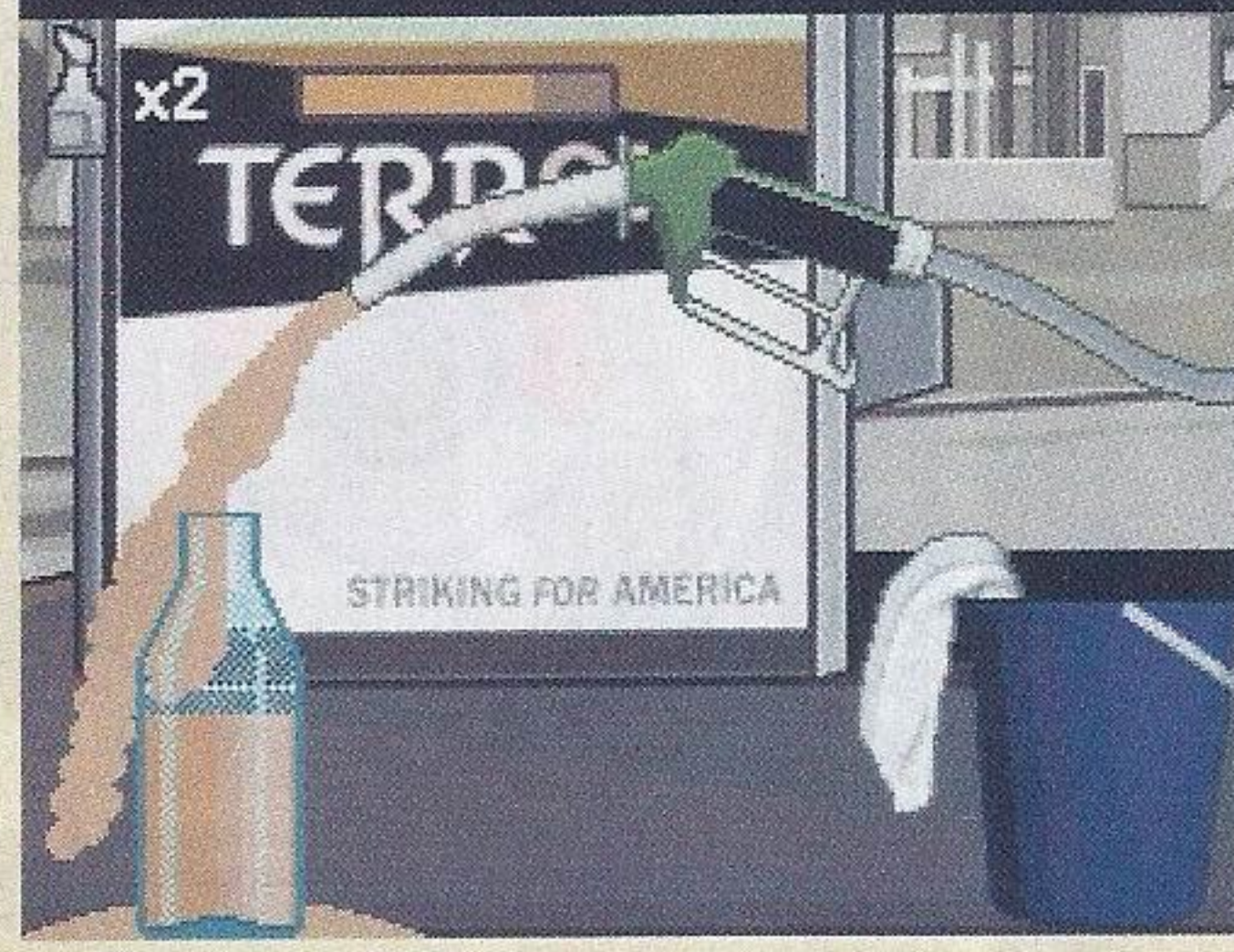
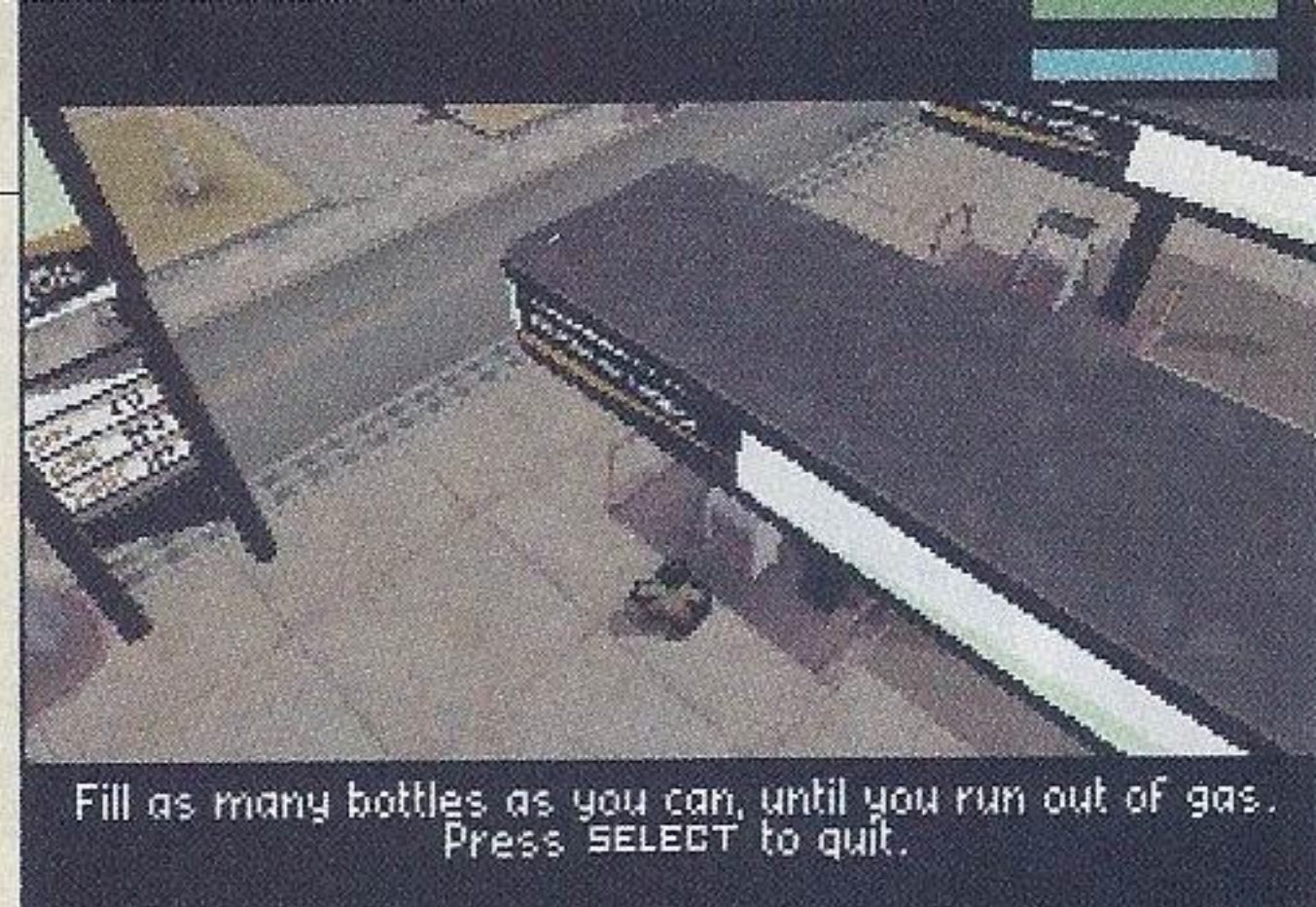
Wybierzcie się na przejażdżkę ulicami Liberty City. Spróbujcie ściąć latarnię, a ujrzycie, jak składa się w pół i przewraca na przechodniów lub samochody. Rozpędźcie furkę i zahaczcie o inny samochód, kubły, czy cokolwiek, a zobaczycie jak Waszym autem zarzuci, pojazd przechylił się i przez chwilę być może będzie jechał



**JESZCZE WIĘCEJ JATKI** Szczególnie pod koniec jest bardzo dużo okazji do strzelania. Arsenal jest pokaźny – karabiny, uzi, granaty, nawet wyrzutnie rakiet i miotacz ognia.







**LITERKA PO LITERCE** Listy elektroniczne zastąpiły rozmowy przez komórkę z GTA IV. Mailuje Ammu-Nation z informacją o promocjach, piszą ważne postacie zlecające misje popychające fabułę do przodu.



## NIE WIEM CZY JEST DRUGA TAK DOBRZE WYGLĄDAJĄCA GRA NA TĘ KONSOLĘ, W KTÓREJ ZNAJDZIECIE TAK DUŻY ŚWIAT, MNÓSTWO DETALI, ŚWIETNĄ FIZYKĘ, A NAWET ZMIENIAJĄCĄ SIĘ POGODĘ

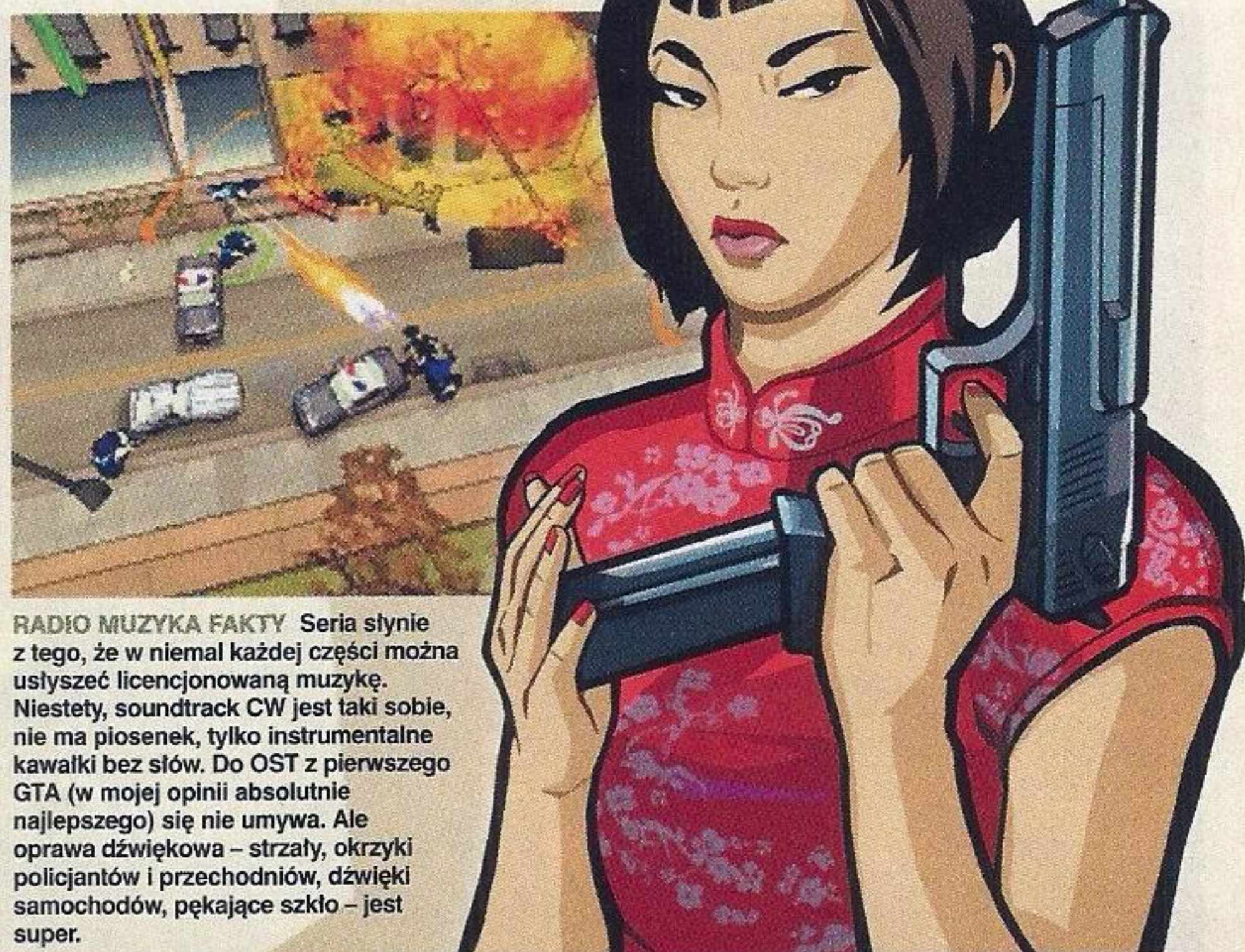
bardzo płynna (przytrafiają się drobne zwolnienia). Zdarza się (najczęściej podczas jazdy najszybszymi furkami), że dane nie doczytują się na czas i przez chwilę widać szarą plamę zamiast miasta, ale po sekundzie wszystko wraca do normy. Jak na ograniczone możliwości DSA i tak jest super. Nie wiem czy jest druga tak dobrze wyglądająca gra na tę konsolę, w której znajdziecie tak duży świat, mnóstwo detali, świetną fizykę, a nawet zmieniającą się pogodę. Podczas burzy robi się ciemno, zmniejsza się widoczność. Zmieniają się również pora dnia i nocy. Po zmroku mniej samochodów jeździ po ulicach, ale mają włączone światła, które oświetlają przechodniów

i budynki. Silnik napędzający Chinatown Wars to prawdziwy potwór.

### W WOLNYM CZASIE

Grafika grafiką, pytanie jak dobrą grą jest Chinatown Wars. Krótko mówiąc – rządzi i dzieli. Całe miasto jest dostępne do zwiedzania od samego początku, choć pewne atrakcje aktywują się z czasem. Można zarobić pieniądze pracując w salonach tatuażu, albo próbując szczęścia kupując zdrapki (łatwo w ten sposób stracić fortunę, ale zabawa jest przednia i silnie uzależniająca). Policja zamontowała w mieście sto kamer, warto spróbować zniszczyć je wszystkie. Do tego zadania przydadzą się granaty, które można zamówić w sklepie z bronią Ammu-Nation, albo koktajle Molotowa – te da się przyrządzić na stacji benzynowej w prostej mini-grze wykorzystującej stylusa i ekran dotykowy. Czy

wspominałem już o ludziach zlecających różne dziwne misje? Aktor porno potrzebuje szofera limuzyny. Trzeba dojechać do celu na wyznaczonej godzinie, a w tym czasie zleceniodawca zabawia się z tyłu samochodu, który aż się cały trzęsie, co przekomicznie wygląda. Natomiast umierająca kobieta chce ostro się zabawić i należy ją zadowolić... Jeżdżąc szybko jej sportowym autem i robiąc różne niebezpieczne ewolucje. Jest co robić w Liberty City, nie brakuje wyścigów, czy okazji do zrobienia jak największej demolki, a to wszystko „tylko” dodatkowe atrakcje odcinające na wiele godzin od kolejnych misji zleczanych przez bossów Triady i innych ciekawych typów, w tym



**RADIO MUZYKA FAKTY** Seria słynie z tego, że w niemal każdej części można usłyszeć licencjonowaną muzykę. Niestety, soundtrack CW jest taki sobie, nie ma piosenek, tylko instrumentalne kawałki bez słów. Do OST z pierwszego GTA (w mojej opinii absolutnie najlepszego) się nie umywa. Ale oprawa dźwiękowa – strzały, okrzyki policjantów i przechodniów, dźwięki samochodów, pękające szkło – jest super.



gliniarza uzależnionego od kokainy. Fabuła na Oskara nie zasługuje, ale śledzi się ją z przyjemnością. Jest zdecydowanie luźniejsza niż w GTA IV, Huang wydaje się najmądrzejszą postacią, reszta – z szefami mafii na czele – to straszne przygłupy, którym bohater kąśliwie przygaduje. Z powodu ograniczonej mocy konsoli autorzy zrezygnowali z przerwaniów filmowych i czytanych dialogów, a zamiast nich przygotowali krótkie komiksowe scenki. Da się to przeżyć, choć wolalbym słuchać rozmów zamiast je czytać.

### W TRAKCIE PRACY

Wszystko to, o czym do tej pory napisałem, to małe piwo przy genialnie zaprojektowanych misjach. Część z nich polega, oczywiście, na przewiezieniu towaru, śledzeniu kogoś i podjechaniu gdzieś, by tam zabić przeciwników, ale Rockstar próbowali uciekać od schematów, jak tylko mogli. Syn big bossa musi wziąć udział w wyścigu samochodowym, ale wie, że nie da rady wygrać. Jaka rola przypada graczowi? Najpierw musi skrócić furkę mistrza, zabrać ją w ustronne miejsce i tam zdemolować, a następnie jakoś odstawić gruchota na miejsce. Jazda nim jest niezwykle trudna, nagle gwałtownie skręca, albo nie chce zwolnić, a trzeba się spieszyć – na całą akcję ustalono limit czasowy. Mistrz wyeliminowany, ale pozostali zawodnicy i tak są lepsi od synka bossa. Nie pozostaje nic innego, jak przeszkodzić im w dotarciu do mety zajeżdżając im drogę podczas wyścigu, a najlepiej „pomagając” im w rozbiciu samochodów.

Rockstar potwierdza, że najprostsze pomysły są najlepsze. Jedną z misji polega na wydobyciu ładunku z zatopionego statku. Żeby go namierzyć należy skorzystać z sonaru. Problem w tym, że jego dźwięk

### You want some shit?

GPS działa bardzo wrednie nigdy nie pokazując najkrótszej drogi do celu. Dzięki temu gracz krąży po całym mieście i ma okazję znaleźć kilkudziesięciu dilerów zaznaczonych na minimapie niebieskimi kropkami. Można z nimi handlować sześcioma typami dragów. Trawa i „downersy” (nie znam się, ale zdaje się, że to jakieś piguły – depresanty) są tanie, ale kokosów z nich nie ma. Na kwasie i XTC da się trochę zarobić, ale prawdziwą kasę robi się na kokainie i heroinie. Na nich też można najwięcej stracić. Policja zabierze cały towar, gdy złapie bohatera, a często jest tak, że nałot zaczyna się już w momencie zakończenia transakcji. Trzeba być ostrożnym i nie nosić dragów przy sobie, a zostawiać je w safe-house'ach. Świetna zabawa, można się wciągnąć na kilka godzin zapominając o wątku fabularnym. Ale jak już macie grubą kasę, skupcie się na koce i herze. Na resztę szkoda czasu.





wychwytuje straż przybrzeżna, więc trzeba go używać z rozważą. Jeszcze inne zadanie polega na przechwyceniu danych z nadajników FIB (tutejsze FBI). Trzeba ustawić się między nimi tak, żeby sygnał z obu był najmocniejszy, o czym informują stosowne ikonki na dolnym ekranie. Operację tę trzeba powtórzyć w kilku miejscach, w tym czasie FIB orientuje się co się dzieje i zawiadamia policję. Zaczyna się obława i trzeba pozbyć się pościgu. Banalny pomysł, a sprawia, że całe zadanie staje się trudne, a przy tym jest o wiele bardziej emocjonujące niż mogło się na początku wydawać.

Są pościgi, ucieczki, strzelanie do przeciwników z cekaem zamontowanego na pickapie, albo obrzucanie ich Mołotowami z pokładu helikoptera. Ba, jest nawet walka z helikopterem na dachu budynku. Jest różnorodnie,

jest ciekawie, a przede wszystkim emocjonująco. Nie zawiodła mnie nawet końcówka. Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że przy Chinatown Wars nie nudziłem się ani przez sekundę.

### STÓJ, POLICJA!

Wspomniałem przed chwilą o gubieniu pościgu. Generalnie policja zaczyna interesować się bohaterem w kilku sytuacjach – gdy zderzy się on z radiowozem (jeśli tylko zarysuje, to nic się nie dzieje), zacznie strzelać na oczach policjanta, lub zostanie zauważony, gdy kradnie auto. Ryzykowne jest także przejeżdżanie przez bramki bez uiszczenia opłaty oraz kupowanie narkotyków (patrz ramka). Policja rozpoczyna pościg, a na dolnym ekranie (lub obu, co można ustawić w opcjach) pojawia się ikonka radiowozu i jedna gwiazdka. Minimapa, również widoczna na touchscreenie, miga wtedy na czerwono. Wystarczy odjechać na bezpieczną odległość, a mapa przestanie migać i po chwili pościg się zakończy, choć przez chwilę nie można popełnić żadnego przestępstwa – dopóki nie zniknie gwiazdka. Sprawa

komplikuje się, gdy nie można zgubić pościgu. Często miałem wrażenie, że w Liberty City jest więcej policjantów niż mieszkańców i dokądkolwiek pojechałem, wpadałem na gliniarza.

Trzeba znaleźć inny sposób na pozbycie się ogona. Chcecie strzelać? To nie zadziała. Po zabiciu mundurowego zaczyna się prawdziwa masakra. Na ekranie pojawiają się kolejne ikonki radiowozów i gwiazdki, co oznacza, że policja zmobilizowała wszystkie siły – w tym wozy pancerne i helikoptery. Pościg można zgubić przemaslowując samochód albo chowając się w jednym z safe-house'ów (kilka dostępnych za darmo, wiele innych da się kupić za grubą kasę). Najzabawniejszy jest jednak zupełnie nowy sposób gubienia ogona polegający na demolowaniu radiowozów. Gdy policjant rozbije się na przykład na ścianie budynku, jedna z ikonki zostanie przekreślona. Trzeba tylko sprawić, by wystarczająco wiele niebieskich samochodów uderzyło w ścianę lub inne pojazdy na drodze, albo samemu ich staranować, a pościg w końcu ustanie. Dzięki temu rozwiązaniu ucieczki przed gliniarzami są naprawdę zabawne. Wolałem otwartą zabawę niż chowanie się czy przemaslowywanie lakieru. Ale przyznaję, policjanci są upierdliwi i nieustępliwi. Kilka razy udało im się mnie zapuszkować.

### UWAŻAJ HANDLARZU, POLICJA NIE ŚPI

czyli jak łatwo zarobić (i prawie stracić) na handlu dragami

Mini-gra polegająca na handlu narkotykami? Na DSie? Co te łobuzy z Rockstar sobie myślą? Cóż, nawet Nintendo nie ma nic przeciwko skoro pozwoliło, by Chinatown Wars ukazało się na ich konsolce. Lepsza zabawa w kupowanie i sprzedawanie niż korzystanie z usług prostytutek, a następnie strzelanie do nich, jak w GTA IV.



**MAM, SPRZEDAJĘ, KUPUJĘ** Przechwyciłem krążącą po mieście ciężarówkę z dragami. Łup nie był wielki, zaledwie dwie porcje kwasu, ale w czasie kryzysu nie gardzę nawet centami. Umówiłem się na spotkanie z dilerem. Wybrałem pierwszego z listy. Gra sama pokazuje, który znajduje się w pobliżu. Sprzedałem kwas i kupiłem kokainę. A tu nagle...



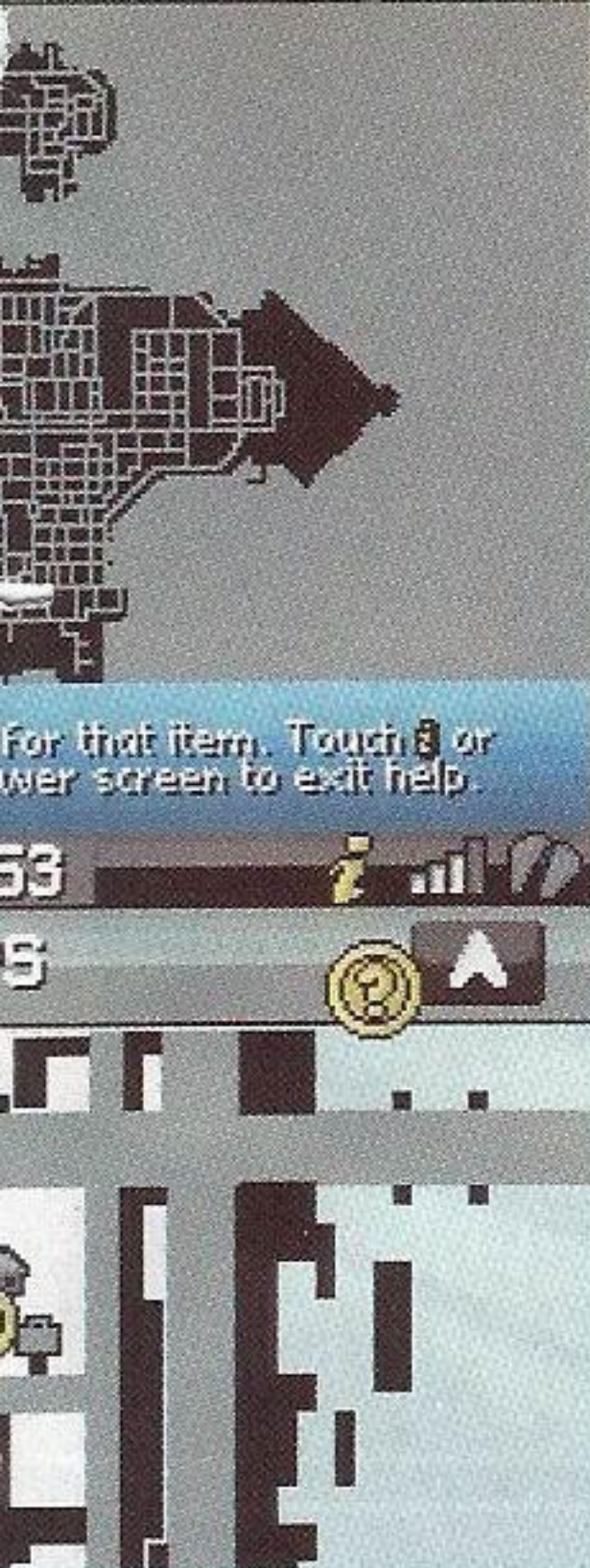
**STÓJ, BO STRZELAM!** Nie ma głupich, wydałem tyle kasy na kokainę, że ani w głowie mi teraz się poddać i oddać cały towar gliniarzom. Zastrzeliłem jednego, który próbował mnie zatrzymać i rozpętało się piekło. Wozy pancerne, helikopter, skąd oni nagle się wzięli? Nie pozostało nic innego, jak pozbyć się natrętów. Kilku z nich rozbilo radiowozy, wystarczyło żeby odwołali helikopter. Ciężko było się ich pozbyć, więc udałem się do jednej z kryjówek. Tam zostawiłem łup i zapisałem stan gry. Gliny dały za wygraną.



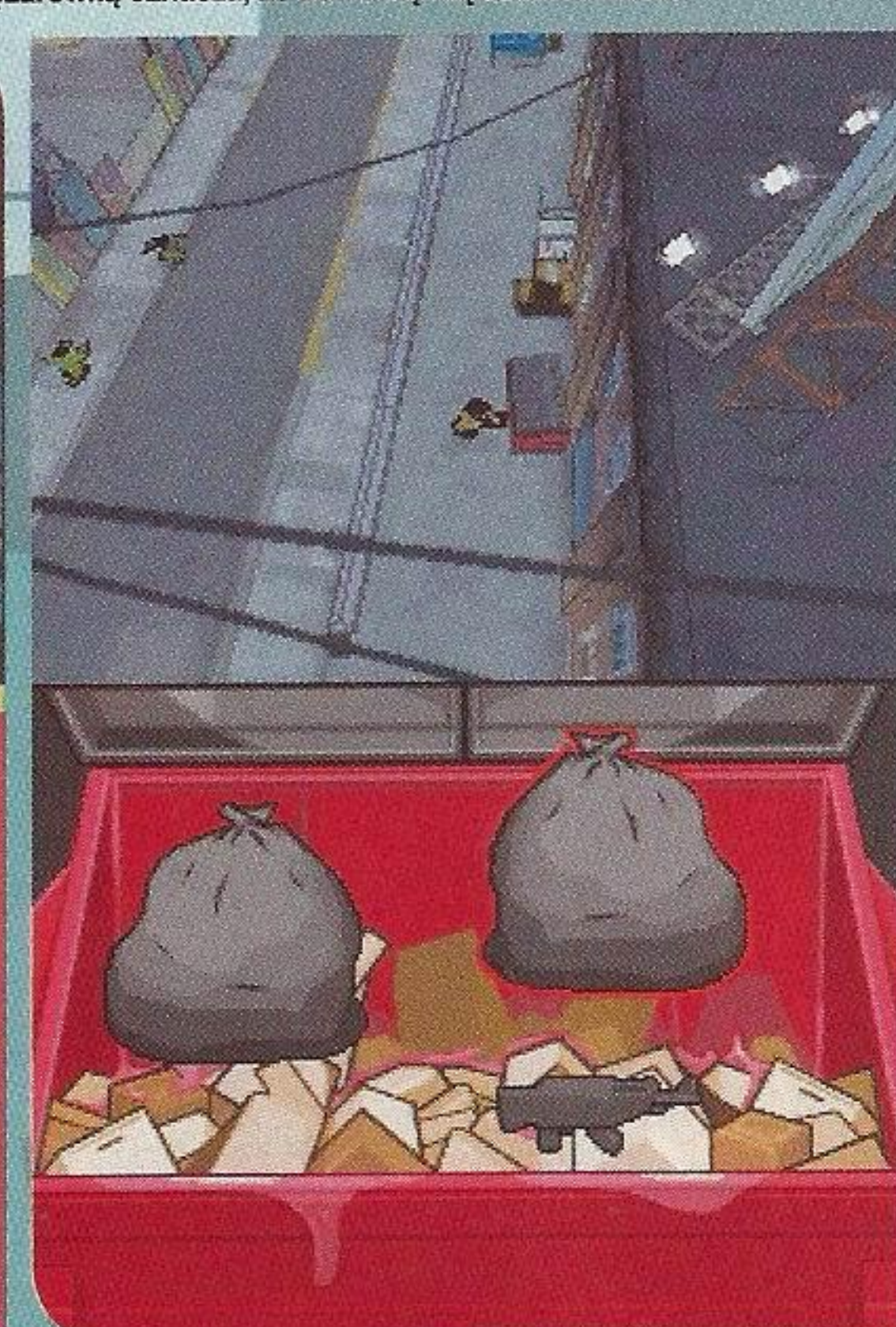
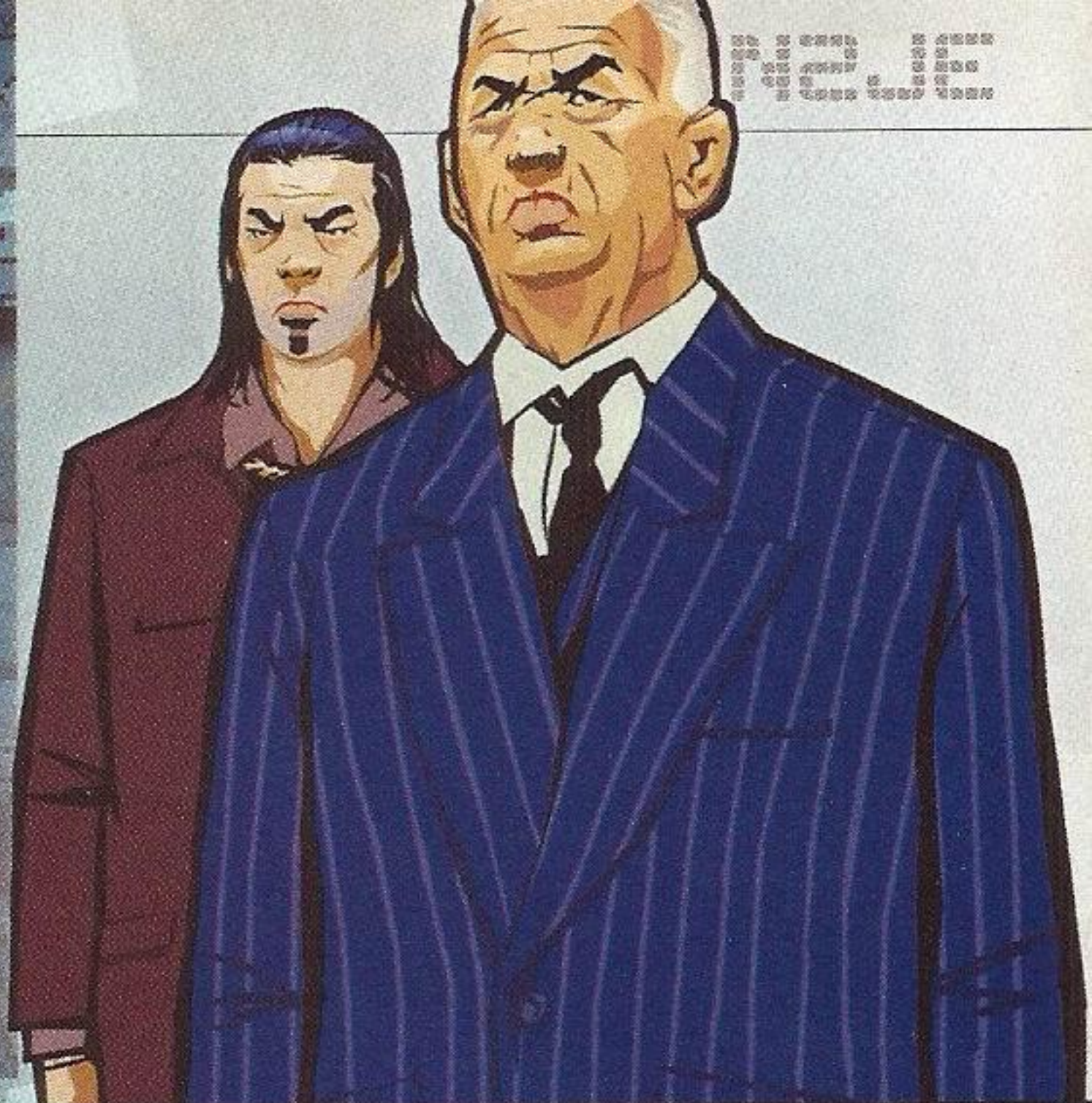
**ZA MOSTEM SKRĘĆ W LEWO** GPS co prawda nie odzywa się do gracza, ale pokazuje któryś dojechać do celu. To bardzo przydatne urządzenie, ale nie polegajcie na nim za bardzo. Trzyma się prawej strony ulicy, nie pokazuje skrótów, zawsze wybiera tak długą trasę, że do celu można dojechać całkowicie siwym.







**MILION MOŻLIWOŚCI** Raz trzeba rozbroić bombę, za chwilę skacze się sportową bryką nad przejeżdżającym transportem narkotyków. Czerwona ikonka nad ciężarówką oznacza, że warto się nią zainteresować.



**BOGACTWO I GRABIEŻ W ŚMIECIACH** Huangowi pieniędzy nie brakuje, ale chłopak wie, że w Liberty City w śmietnikach można znaleźć granaty, karabiny oraz zużyte prezerwatywy. Atmosfera jest luźna, widać to zwłaszcza podczas scenek przerywnikowych.

## DOTYK MIDASA

Mam szacunek dla każdego producenta potrafiącego pomysłowo wykorzystać możliwości ekranu dotykowego. Tu stylusa trzeba często używać i w wielu przypadkach sprawia to frajdę. Czy jest to rozbijanie szyby w tonącym samochodzie, podkładanie pluskwy w aucie zony mafioza, czy odpalanie furiy śrubokrętem, prawie zawsze jest to zabawne i wydaje się być potrzebne, a nie dodane na siłę. Mimo to uważam, że autorzy nie wykorzystali potencjału ekranu dotykowego.

Pomysł z rzucaniem granatów za pomocą stylusa jest beznadziejny, bo podczas akcji (zwłaszcza w trakcie jazdy samochodem) bardzo ciężko z nich skorzystać, chyba, że ktoś ma

dotatkową rękę. Ale to drobiazg. Bardziej boli mnie, że nie wykorzystano patentu z Zeldy, czyli możliwości robienia notatek. Niby da się zaznaczyć pewne miejsca i dodać je do ulubionych, ale żadnego przypisu zrobić nie można, więc łatwo zapomnieć co tam jest takiego ciekawego. Denerwowała mnie również

## JAK DOBRĄ GRĄ JEST CHINATOWN WARS? KRÓTKO MÓWIĄC – RZĄDZI I DZIELI. CAŁE MIASTO JEST DOSTĘPNE DO ZWIEDZANIA OD SAMEGO POCZĄTKU, CHOĆ PEWNE ATRAKCJE AKTYWUJĄ SIĘ Z CZASEM

opcja wytyczania trasy tylko do jednego punktu, zwłaszcza gdy miałem ochotę trochę pohandlować narkotykami. Wiedziałem, że odwiedzę przynajmniej kilku dilerów, więc chciałem wyznaczyć trasę tak, żeby o każdego zahaczyć. Po zakończeniu transakcji z jednym z nich musiałem na nowo ręcznie określać punkt docelowy. Niby drobiazg, ale bardzo irytujący.

## PIĘĆ Z PLUSEM

Dotatkową atrakcją jest tryb multiplayer, choć tylko „lokalny” – nie da się grać online, a jedynie korzystając z opcji łączenia się z inną konsolą za pomocą podczerwieni. Jest obrona bazy, również wyścigi, a także zabawa w przechwytywanie furgonetki, którą drugi gracz próbuje dojechać do wyznaczonego celu. Znalazło się miejsce także dla trybu deathmatch, do którego chętnie dołącza policja. Ogólnie bez większych fajerwerków; ot, taki miły dodatek, w sam raz, żeby się rozrwać w trakcie podróży, pod warunkiem, że znajdziecie kogoś, kto ma DSA.

O Chinatown Wars mógłbym pisać i pisać. Sprawia mi to ogromną przyjemność, ale jak mogłoby być inaczej w przypadku tak dobrej gry? Oczywiście, nie jest pozbawiona wad. Kamera czasem nie daje się idealnie wycentrować według życzenia gracza; wysokie budynki zasłaniają bohatera; przydałoby się również

zwiększyć widoczność, bo czasami nie wiadomo, jakie niebezpieczeństwo czai się kilka metrów z przodu.

Zauważyłem również, że konsolę można łatwo oszukać i zamiast wdawać się w otwartą walkę, lepiej schować się w samochodzie i ze środka bezpiecznie ostrzelać przeciwników lub po prostu ich rozjechać. Jasne, to tylko opcja i nie trzeba z niej korzystać, ale czulem, że Huang jest trochę przepakowany, przez co większość misji nie sprawiała mi problemów. Poziom trudności jest raczej umiarkowany, ale może o to chodziło. W końcu to gra na konsolę przenośną. Z drugiej strony jest ona tak dopracowana i rozbudowana, że łatwo się o tym fakcie zapomina, przez co czasami wymaga się rzeczy niemożliwych.

Żebyśmy jednak mieli jasność – to tylko moje drobne zastrzeżenia. Oóż jednak zrobić, jeśli autorzy zawieszają tak wysoko poprzeczkę i dokonują niemal cudów, można chyba od nich więcej wymagać. Ogólnie gra jest fantastyczna i zdecydowanie wdarła się do czołówki tytułów na DSA. Warto kupić. ■■

**OCENA**

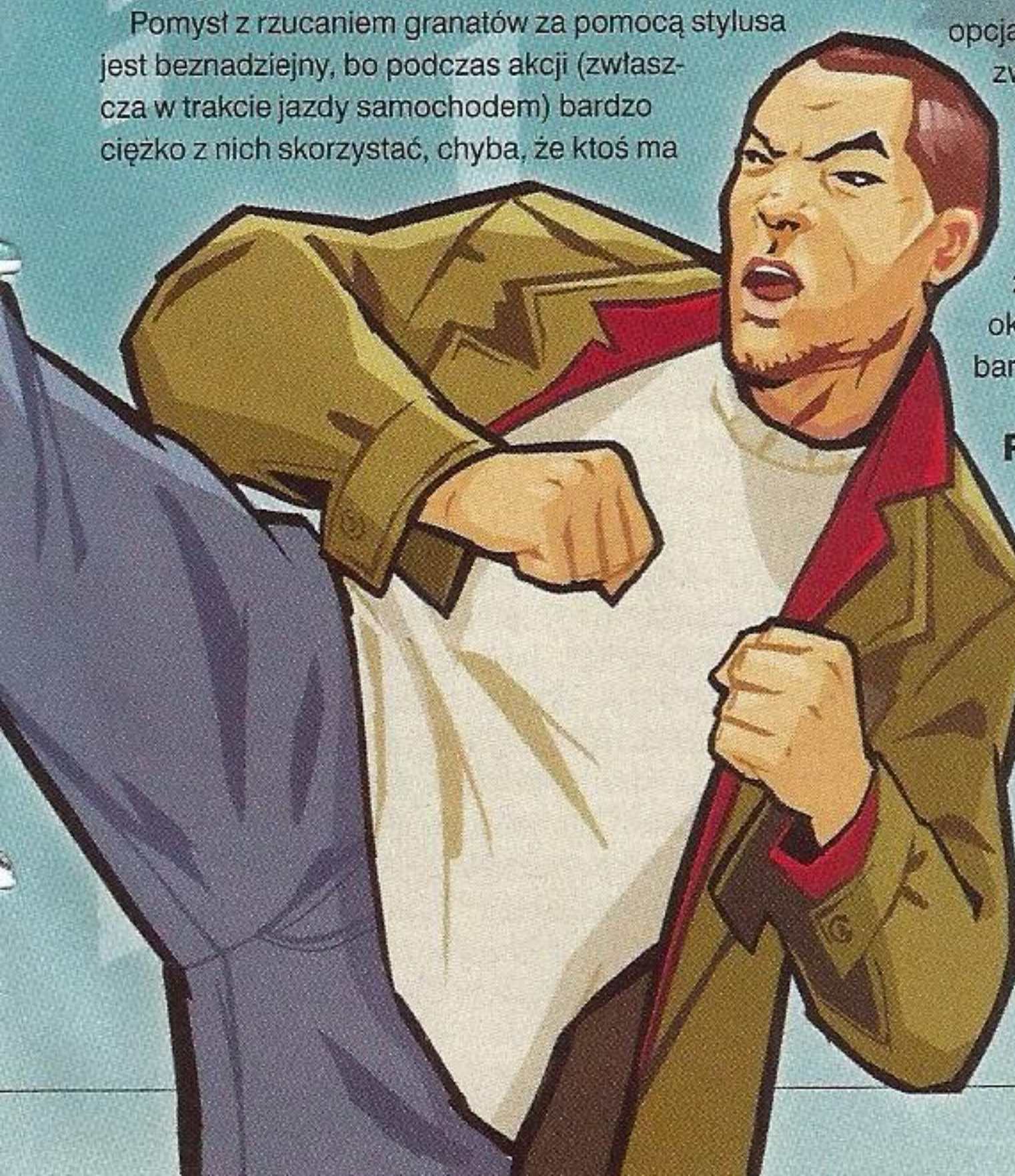
**9.6/10**

FABUŁA, GRAFIKA, FIZYKA, MISJE, POŚCIGI, WYKORZYSTANIE STYLUSA  
DROBIAZGI, WYZNACZANIE TRASY

O KROK OD PERFEKCJI

## Co tam w polityce?

Chinatown Wars trzyma się mocno, chciałoby się odpowiedzieć patrząc na średnią ocen gry na gamerankings.com. W tej chwili jest to najlepiej oceniany tytuł na DSA. Ma również lepszą średnią od takich mocarzy, jak Halo 2, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Gran Turismo 3: A-Spec, KOTOR i LittleBigPlanet. Czy jeszcze trzeba kogoś przekonywać, że to naprawdę kozacka gra? Analitycy przewidują wysoką sprzedaż. Ich kryształowe kule mówią o ponad dwóch milionach egzemplarzy. Mogłoby być lepiej. W końcu sprzedano około stu milionów DSów. Nikt mi nie wmówi, że kupiły je same kury domowe (dla Brain Training) i dzieci (dla Pokémonów). Problemem jest piractwo, na dodatek ROMa gry można uruchomić na pece-towym emulatorze. W pierwszym tygodniu sprzedaży na Wyspach gra nie dała rady przebić się do Top 5 zajmując szóste miejsce.





# THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

ŚWIAT MADAFAKI RIDDICKA JEDNAK LEPIEJ NADAJE SIĘ DO GIER NIŻ FILMÓW



txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Atari
- Producent: Starbreeze
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 24 kwietnia
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■  
DŹWIĘK ■■■■■■  
MIÓD ■■■■■■  
DESIGN ■■■■■■

**MIEŁU:** Vin Diesel przygotowuje się do nakręcenia trzeciego filmu o Riddicku. W oczekiwaniu warto sprawdzić Dark Athena i przy okazji przypomnieć sobie dlaczego tak bardzo zachwycaliśmy się Kronikami, które wyszły w oryginale na pierwszego Xboxa. Solidny system walki wręcz, niezłe rozwiązane skradanie, ciężka atmosfera. Bawiłem się świetnie, choć momentami czułem, że gra się zestarzała. Albo za dużo gram w Killzone 2 i Gearsy. 8/10

**P**rzez pięć długich lat brakowało w redakcji głębokiego głosu koleżki, w którego niejednokrotnie wcielał się Vin Diesel. Wybrane cytaty awansowały na tytuły akapitów, ale w grze znajduje się ich dużo więcej i w pewnym momencie przechodziłem ją głównie po to, by usłyszeć jakim fachowym tekstem zaskoczy uzbrojonych przeciwników Riddick, wybiegając na nich z gołymi rękami albo ze śmiesznym szczyrzykiem. I ani razu się nie zawiodłem, poczucie humoru nie opuściło go od czasu Escape From Butcher Bay (które także znalazło się na płycie, więcej w osobnej ramce). Tym razem wbrew własnej woli chodzący dwunastopak mięśni zostaje sprowadzony na statek Dark Athena, gdzie poznaje maniakalną kapitan Revas – nieprzyjemną w obyciu pannę z czarnymi dredami. To jej trzeba pomieszać szyki, a zaznaczyć należy, że Riddick nie uznaje półśrodków i jeśli za coś się bierze, to z pełnym zaangażowaniem.

## NOT HIDING. HUNTING

Gra została podzielona na dwie części, jak gdyby developerzy w połowie prac nad Assault on Dark Athena uznali, że za mało w grze strzelania i przesunęli „suwak” z akcją do oporu w drugą stronę. Pierwsze kilka godzin upływa na przekradaniu się niemal bezbronnym Riddickiem po pokładzie, cichej eliminacji wrogów i okazjonalnych bójkach z większymi kozakami. O ile oczywiście można w ogóle mówić o bezbronności, jeśli nic nie jest przesądzone w pojedynkach gołe piąchy Riddicka kontra oponenci z karabinami. Walka w zwarcu przypomina poprzedniczkę – do dyspozycji jest blok i atak, zależny od tego, z której strony się zamachniemy. Każde starcie jest brutalne jak solowy w liceum, szczególnie kiedy



nauczmy się efektownych kontr, po których Riddick potrafi złapać giwerę i przestrelać wrogowi łeb. Dość szybko znajdujemy znane z filmu Ulaks, czyli po prostu stalowe, ostre jak brzytwa kastety, które szatkują ciała wrogów jak mikser z telezakupów. Dawka przemocy jest podobna, jak w Residencie – tam Chris przywitał mnie skakaniem na głowy leżących Majinów, z kolei Riddick wywołał uśmiech satysfakcji zatopieniem Ulaksa w twarz wroga i rozoraniem mu mózgowiaszki. To wszystko dotyczy bezpośrednich walk z przeciwnikami, ale można większość z nich załatwić po cichu zakradając się od tyłu i atakując w odpowiednim momencie. Wtedy wróg nie ma szans, ale ciało zawsze warto ukryć w ciemnym kącie, żeby koledzy nie podnieśli larum, kiedy zobaczą towarzysza zwiedzającego Krainę Wiecznych Łowów.

Bronie są na stałe przytwierdzone do oponentów, których na początku swojej nowej przygody napotyka Riddick, dlatego by z nich skorzystać, trzeba



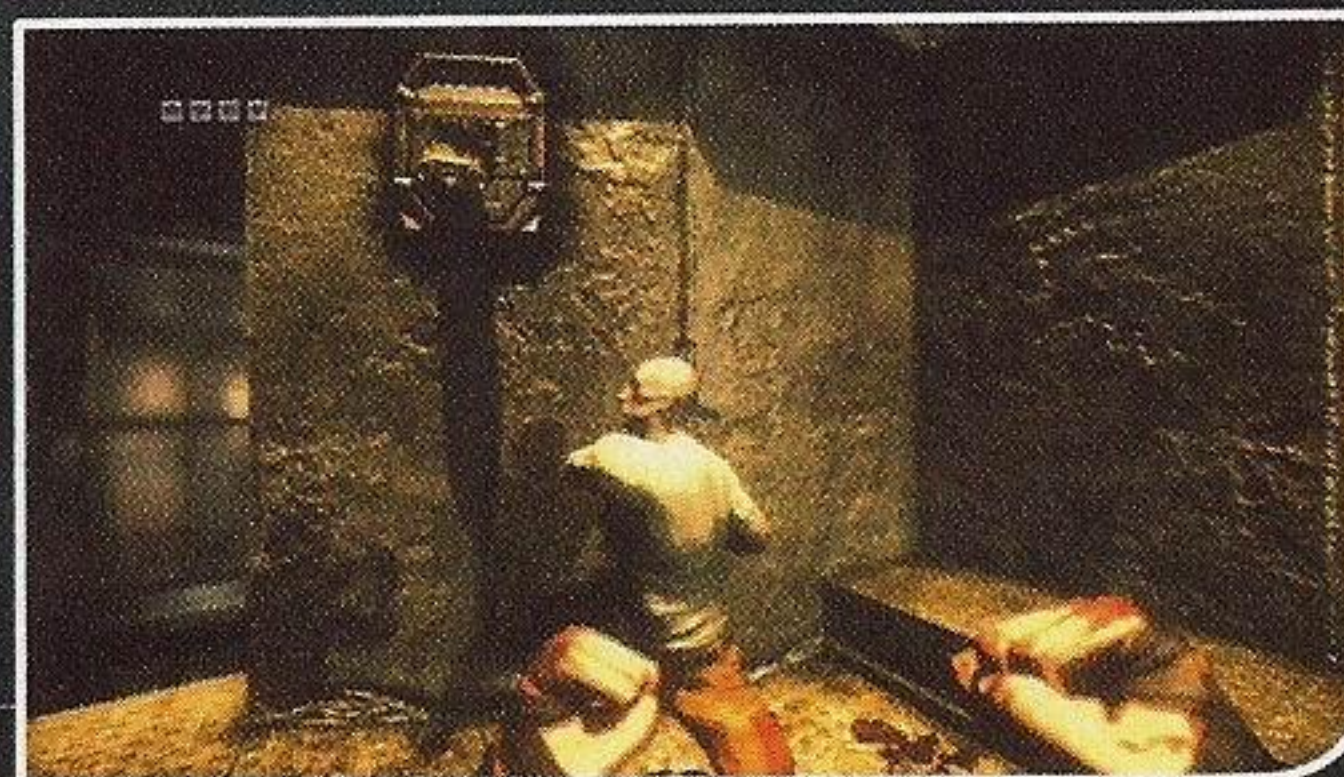
pokonanego delikwenta mieć cały czas przy sobie. Niemożliwie krępuje to ruchy, a w dodatku amunicji nigdy nie jest za wiele – dlatego na poziomach trudności innych niż Easy więcej pożytku jest z chowania się i eliminowania podwładnych Revas po kolei. Kiedyś nowością było samo odnawianie się zdrowie, w Assault on Dark Athena jest na odwrót i trzeba rozglądać się za maszynami, które podreperują ciało Diesela, a żeby było trudniej, trzeba je najpierw naładować znalezionymi wkładami. Miejscówki warto przeszukiwać, bo gdzieś tam poukrywano maszyny na stałe podnoszące wytrzymałość Riddicka, a zdrowia nigdy za wiele.

## EVERYONE BLEEDS THE SAME

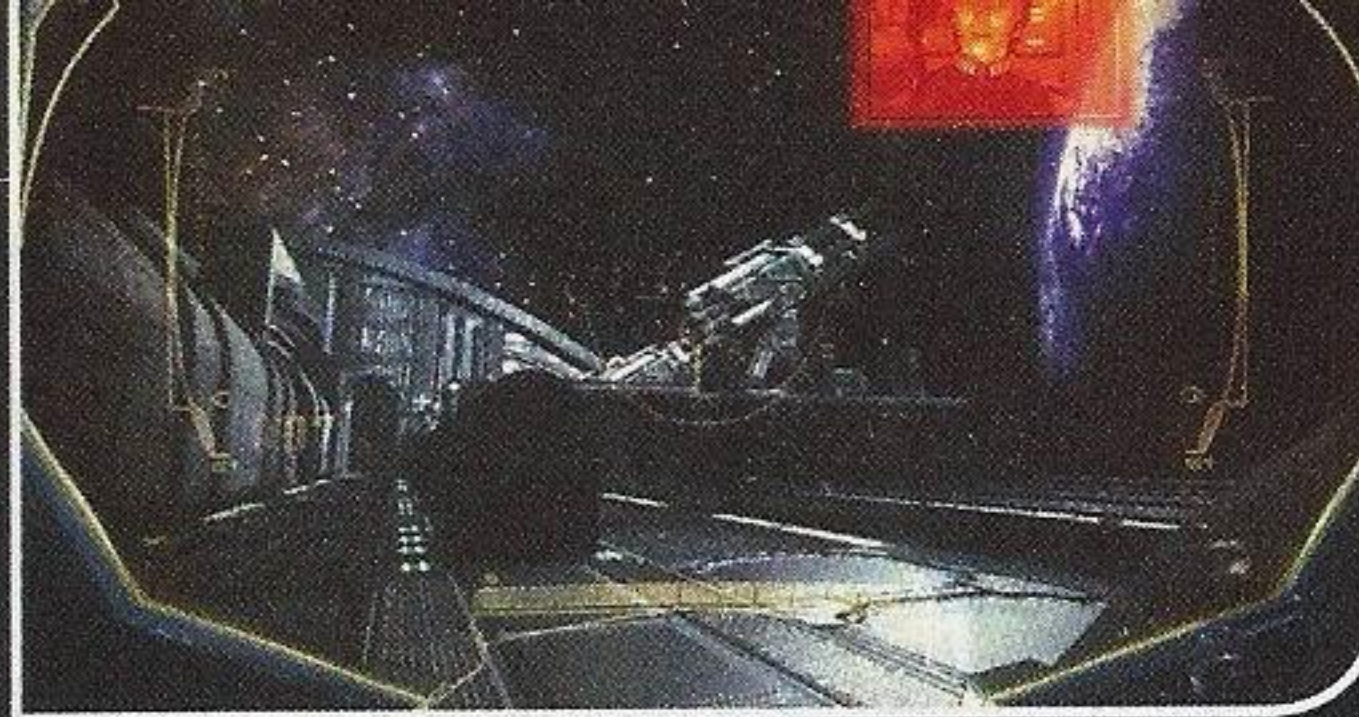
W pewnym momencie (na oko połowa gry) nagle zmieniają się zasady, jakimi rządzi się ten tytuł. Riddick wychodzi z cienia, zmienia się wachlarz wrogów i nie ma problemu, by podnieść ich broń, więc zaczyna się rzeź. Ekwipunek momentalnie pęcznieje w karabiny, shotguny, śmiesznie wyglądające półautomaty i można rozsiąść się w fotelu strzelając do przeciwników. Mielu miesiąc temu pisałem, że nie „czuć” strzałów i faktycznie coś w tym jest, ale moim zdaniem to pasuje do konwencji, a Riddick wchodzi w kolejne poziomy, jak w masło. Strzelanie jest szybkie i przyjemne, a jeśli zdarzy się zginąć, poratują sensownie rozmieszczone checkpointy. Czasem pojawiają się urozmaicenia w rodzaju przyciągających wszystko pól grawitacyjnych i trzeba



**KRWAWO:** Jak Riddick postanowi komuś przyłożyć to nie ma przebaczyć. Kapitalnie wyglądają piąchy pokrywające się juchą przeciwnika, a same ciosy są wręcz namacalne. Autorem ten element wyszedł kapitalnie.



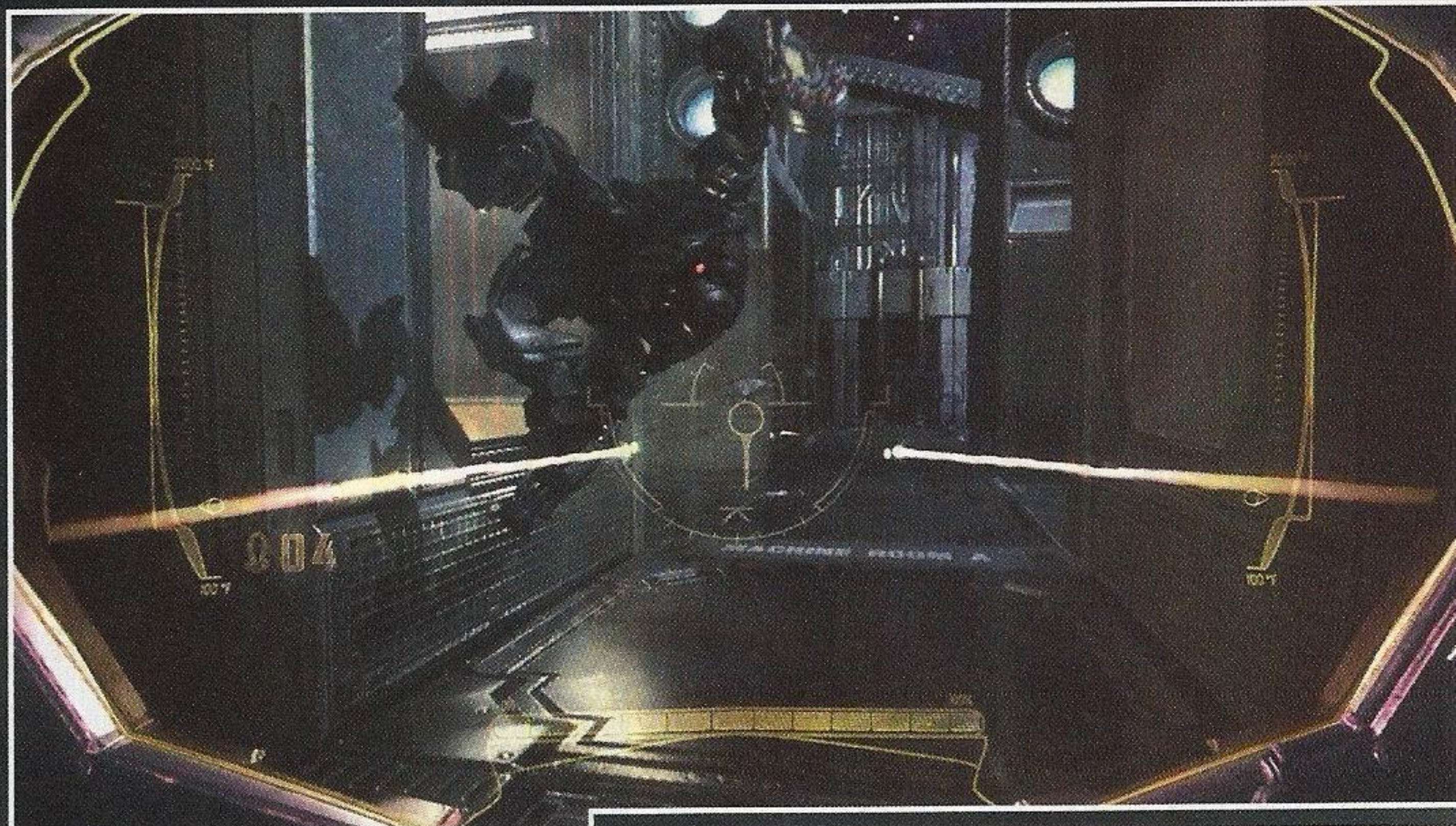




**YATTAMAN, YATTAMAN** W mechu siejemy zniszczenie nie oglądając się na standardowych żołnierzy, ewentualnie uważając w momencie, kiedy Revas wysyła przeciwko Riddickowi swoje roboty. Wyjście na powierzchnię statku i obserwowanie majestatu przestrzeni kosmicznej to jeden z kilku momentów, w których zdjąłem kapelusz w hołdzie deisgnerom.



**W SŁUŻBIE ZDROWIU** Gdyby takie apteczki byłyby w naszych szpitalach... Trzeba do nich podejść i podpiąć się pod wystające szpikulce. Cały zabieg nie boli i jest w całości refundowany przez Związek Zawodowy Riddicków.



Exit Drone

uważać przy celowaniu, żeby nie skończyć bez gruntu pod nogami.

Revas na Dark Athenie urządziła sobie pole do eksperymentowania nad żołnierzami i część z nich to Drone'y, odgórnie sterowane hybrydy maszyn z ludźmi. Ma to znaczenie w jednym przypadku – kiedy Riddick dorwie się do pokoju kontroli tych roboczków. Przejmuje nad nimi władzę i bez obawy o własne zdrowie czyści kolejne korytarze z przeciwników. Wyszło to kapitalnie, bo nie dość, że czas takiej zabawy jest ograniczony, to po śmierci jednego Drone'a system od razu wystawia kolejną sztukę. Fachowo wyglądają czerwone filtry, jakie nałożono na HUD sterowanych żołnierzy i przerwany z nimi uznają za bardzo kaloryczny. Nie tak bardzo, jak spotkanie chwilę później z mechem, zupełnie

### DARKNESS IS WHERE I SHINE

Riddick spotka kilka ciekawych postaci uwięzionych na statku, a uwolnienie ich będzie jednym z jego zadań. Gra na chwilę wchodzi w wiraż i zamienia się w przygodówkę z instrukcjami co i komu trzeba dać, aby posunąć akcję do przodu. Przy rozmowach z więźniami daje o sobie znać pierwszorzędny dubbing, jakiego dawno nie słyszałem w grach – postaci reagują bardzo naturalnie i w ogóle nie słychać tego, że to aktorzy czytają wcześniej opracowane kwestie. Fantastyczna robota i powtórzę się, ale teksty Riddicka są przefachowe. Momentami brakuje mapy choćby z zaznaczonymi pokojami, elektroniczne projekcje pokładu statku znajdują się tu i ówdzie, ale bywały chwile, kiedy polecenie, żebyśmy udali się do, na przykład, „Central Deck Room” mówiły



### THIS CAN'T BE GOOD, IT NEVER IS

Assault on Dark Athena to bardzo ciemna gra. Tak bardzo, że świetnie nadaje się do sprawdzania poziomu czerni na elcedekach i plazmach. Gdyby nie umiejętność widzenia w ciemnościach, z której znany jest Riddick od czasów „Pitch Black”, spore fragmenty byłyby nie do przejścia. Zdarzają się jaśniejsze miejscówki, ale pojawiają się dość późno, więc na początku trzeba nastawić się na dużo mroku. Korytarze statku straszą pustkami, co zastanawiające, bo tytuł był podobno tworzony od podstaw na aktualne konsole. W każdym razie miejscami widać zeszłogeneracyjność – czy to w mało szczegółowych teksturach, czy mimice postaci rodem z Morrowinda. Na szczęście nie przeszkadza to w odbiorze, bo uproszczenia nie rzucają się nachalnie w oczy i raczej uświadamiają, że pięć lat w naszej branży to eony. Jednak nic nie usprawiedliwia autorów z lichych projektów przeciwników, a konkretnie – małej ich liczby. Nie dość, że przez początkowe etapy przewijają się niemal same bliźniaczo podobne Drone'y, to późniejsi oponenci przypominają kalikę z Helghastów. Czy ktoś mógłby mi to wyjaśnić? Bo w zbieg okoliczności nie uwierzę, a brak kreatywności nie świadczy najlepiej o autorach. Nigdy nie byłem fanem oryginału, ale wiem, że masa graczy się w nim zakochała – dla nich kciuk w górę i słowa polecenia, bo nie zawiodą się na Assault on Dark Athena. Niech mrok będzie z Wami. ■■

**OCENA**

**7.9/10**

+ ROZBUDOWANE UNIWERSUM, BOHATER Z JAJAMI ZE STALI  
■ POWTÓRKA Z ROZRYWKI, BRAK MAPY, CZĘSTE LOADINGI

ATARI POZNAŁO SIĘ NA DOBREJ GRZE I CHWAŁA IM ZA TO

## W PEWNYM MOMENCIE NAGLE ZMIENIAJĄ SIĘ ZASADY, JAKIMI RZĄDZI SIĘ TEN TYTUŁ. RIDDICK WYCHODZI Z CIENIA, ZMIENIA SIĘ WACHLARZ WROGÓW I ZACZYNA SIĘ RZEŻ

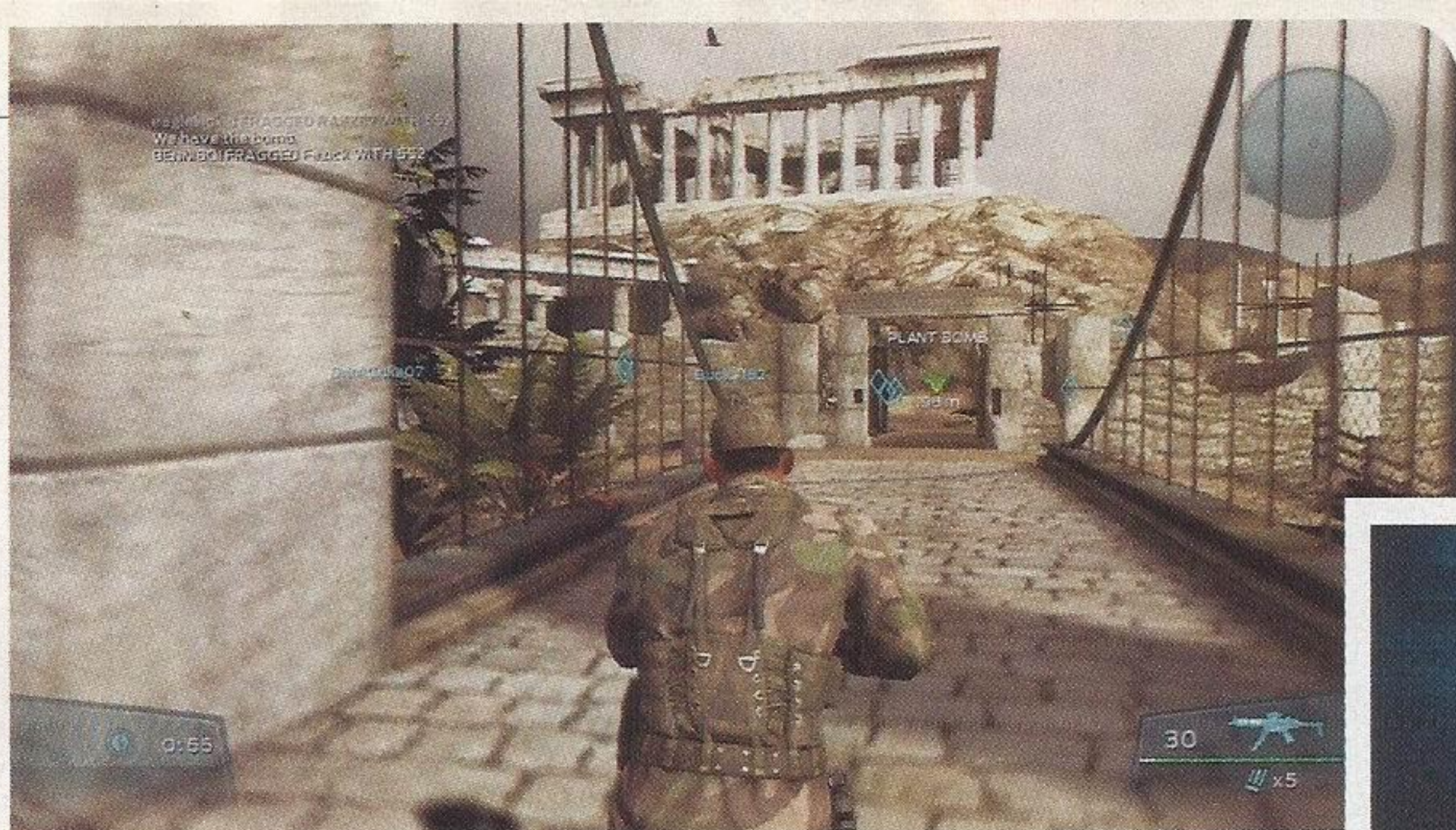
innym od znanego z Killzone 2 olbrzymie dumnie kroczącego i rozwalającego tabuny przeciwników. Riddick wsiada do jednoosobowej maszynki, która nie jest Ferrari wśród mechów, ale zdecydowanie przyjemniej steruje się mniejszym robotem. Na pokładzie ma karabin i wyrzutnię rakiet, a z tymi przyjacielami żadne przeciwności losu niestraszne – nawet trzy wrogi mechy i kilku żołnierzy. Revas żywiołowo komentuje poczynania Riddicka w mechu, co nie dziwi, bo jest to maszynka do zabijania. Znakomity przerwany.

mi tyle samo, co refren piosenki Paris Hilton. Trochę zawadzą elementy platformowe, bo widok przełącza się na trzecią osobę, a postać Riddicka widziana z boku rusza się ociężale – rozumiem, że koleś ma tonę mięśni pod t-shirtem, ale czy gra musi być aż tak realistyczna? Oczywiście nie są to olbrzymie wady, ale psuły trochę rozgrywkę, która bardzo przypadła mi do gustu. Wcielenie się w wyrazistego bohatera nie zdarza się często, a tutaj dodatkowo wpakowano go w rozrośnięte uniwersum idealnie pasujące do gier fpp.

### WSPOMNIENIE CZAR

Autorzy mówią, że poprawili każdy skrawek tekstury w pięcioletnim Escape From Butcher Bay. Być może, choć ciężko to stwierdzić, bo w wysokiej rozdzielczości widać więcej niedoróbek i zwyczajnie ciężiej jest uniknąć wpadek. Gra się równie przyjemnie, więc posiadacze PS3 mogą się cieszyć, bo wreszcie mają okazję zapoznać się z jednym z lepszych FPS-ów poprzedniej generacji. Escape From... i Assault on... nie różnią się diametralnie, choć w przypadku tej drugiej widać rozwój pomysłów i urozmaicenie zabawy. Jednak cały czas pierwsza część przygód Riddicka jest godna polecenia, lepszy klimat więzienia kusi, a gra przecież jest niejako w gratisie. Takie prezenty to ja rozumiem. Świetny pakiet, na pewno lepszy niż oba filmy.





**NIELADNE** w Confrontation wiele rzeczy wygląda, jakby było żywcem przeniesione z PS2. Pomysły na mapy były, ale ich wcielenie w życie udało się tylko połowicznie.

# S.O.C.O.M. CONFRONTATION

ODGRZEWANE KREWETKI ŹŁE SMAKUJĄ



txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Slant Six
- Liczba graczy: 8-32
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

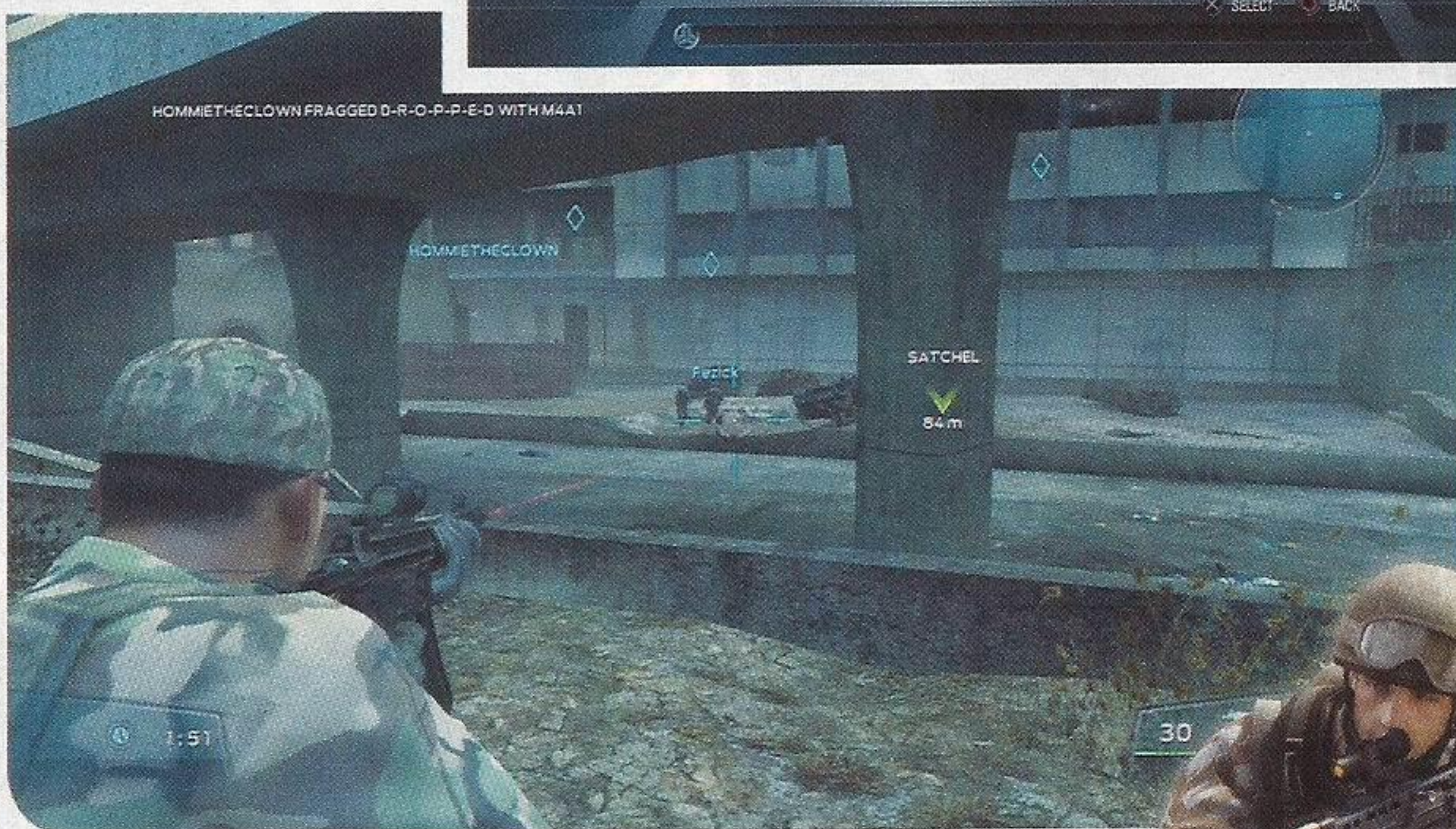
GRAFIKA:   
DŹWIĘK:   
MIĘD:   
DESIGN:

**MIEŁU:** Pół roku oczekiwania na wersję europejską, jedna instalacja, druga, jakies pół godziny czekania, no i jest. Pogratem, oddałem grę do redakcji i nie chęć jej więcej widzieć. SOCOM może sprawdzić się, gdy na PS2 usługa sieciowa dopiero raczkowała, ale w czasach, gdy każdy z łatwością może pograć w takie multiplayerowe killery, jak Halo 3, Call of Duty 4, Killzone 2, Rainbow Six: Vegas, czy Gears of War trzeba zaferować coś więcej niż rozwiązania sprzed sześciu lat. Gdzie perki? Gdzie edytor poziomów? Może kupiłbym, jakby wrzucili na PSN za kilka zetów. 5/10

**N**ie mówiąc już o kotletach od zarania dziejów przewijających się w recenzjach. W każdym razie, tylko tego typu kulinarne porównania przychodziły mi do głowy, kiedy grałem w nowego SOCOMA. Nie żebym był zaskoczony, wiedziałem w jakim stanie gra dotarła na amerykańskie półki sklepowe w październiku, ale wrodzona naiwność kazała mi wierzyć, że postarano się o coś więcej, niż zniwelowanie większych lagów i olbrzymich wyrw w kodzie gry. To zła cecha, ta naiwność.

## NIE UFAJ NICZEMU

Szczególnie opisom na pudełku zachwalającym każdy produkt, dość powiedzieć, że SOCOM jest aktualnie w wersji 1.41, więc jeszcze trochę, a zrobi się z niego półtora tytułu. Gra się identycznie jak w przypadku odsłon z PS2, z tą różnicą, że dziś podłączenie do PSN nie wymaga kodów i rejestrowania konsoli w egzotyczny sposób. To spory plus, choć przed zabawą trzeba zwolnić prawie trzy giga miejsca na dysku. Po co? Mecze ładują się całkiem sprawnie, na sieciową strukturę Confrontation nie będę narzekał, bo autorzy przeprowadzili betatesty na Amerykanach i odrobili lekcję. Obsługa headsetu to podstawa, w menu można łatwo stworzyć klan, nie ma problemu, by całkiem swobodnie grać nawet na jednogowym łączu. Co w zasadzie nie dziwi, bo SOCOM to gra przeznaczona do gry w internecie, ale i z takimi rozmaicie bywało. Z poziomem graczy jest różnie, w każdej partii pojawiali się wyjadacze, jak i dość przypadkowi ziomkowie, których bez litości kosiłem serią. Z pprzygodnymi towarzyszami broni ciężko się współpracuje, a w tej serii kluczowa jest praca całej drużyny i gra nie premiuje samotnych szarż niczym innym, niż szybkim zgonem.



Rozgrywka nie poraża dynamiką, a zadania w rodzaju zabicia/ochrony VIPa jej nie pomagają, tylko potęgując wrażenie zabawy z jakąś starszą wersją gry. Postacie ruszają się dość powoli, co tłumaczą sobie próbą naśladowania rzeczywistości, ale wymiany ognia nie wyzwalały emocji, jakich się spodziewałem po grze online o komandosach. Ot, strzał tu, trup tam, przemy dalej i wygrywamy. Albo przegrywamy, w zależności od tego, która drużyna była bardziej skuteczna. Zabawa nie odstrasza, ale gra nie mobilizuje do poznawania map, bo zwyczajnie po kilku jednostajnych sesjach człowiek ma ochotę na przerwę. Przy mapach miałem nieodparte uczucie deja vu, choć ich liczba (7 plus 5 w zmodyfikowanej wersji) nie jest duża i wydawałoby się, że do tego elementu autorzy przyłożyli się najbardziej. Większość map to krajobrazy pustynnopodobne, a smaczki w rodzaju rzymskich ruin nie zmieniają faktu, że projekty są średnie i SOCOM: Confrontation nie doskakuje do poprzeczki wysoko podniesionej przez inne gry. Niewidzialne ściany stają na przeszkodzie zdecydowanie zbyt często,

szczególnie że mapy nie obfitują w wielką liczbę szczegółów.

## TIKTAKI ZE ŚRUTU

Za to całkiem kalorycznie wygląda możliwość edycji wyglądu koleżków, wybór poszczególnych elementów na pierwszy rzut oka wygląda ubogo, ale kombinacji jest odpowiednio dużo, by trendsetterzy mogli występować jako nieogolony murzyn z nonszalancko założonymi okularami przeciwsłonecznymi. Dobór broni to również pierwsza klasa, a każdy fan zajęć z Przysposobienia Obronnego utonie w morzu karabinów, granatów i pistoletów. Pojawiają się takie cacka, jak wielki M60E4, wyważony BIZON 2 czy bardziej klasyczny obrzyn. Każda pukawka wpływa na mobilność postaci i jest opisana ogromem statystyk: siłą ognia, czynionym hałasem oraz skutecznością. Można siedzieć i przebierać, choć prawdę mówiąc w ogniu walki nie wychwycę znacznych różnic w obrębie tej samej klasy broni.

Jeśli ktoś był po uszy zakochany w serii, to odnajdzie się także w tej edycji, choć może warto mu zasugerować, aby sprawdził jakiś inny tytuł, bo nie napotka tutaj wielu innowacji, a mechanizmy rozgrywki czasem są okej, ale dużo częściej sprawiają wrażenie, jakby w kalendarzach widniał rok 1999, a nie 2009. To nadal ta sama seria, która na dobre rozpoczęła sztafetę online na PS2 i szkoda, że starzeje się odwrotnie niż Benjamin Button. ■■

**OCENA 6.0/10**

FLAGOWY SIECIOWY TYTUŁ PLAYSTATION  
ALE JUŻ NIE PIERWSZOLIGOWY. ŁAPCIE WARHAWKA  
KONFRONTACJA NIE WYPADŁA WYSTRZAŁOWO

## Na globusie

Nieźną mapą jest Fallen ze wspomnianymi starożytnymi ruinami, pokryta siecią tuneli, zarówno z miejscami do zdemolowania wrogów z daleka, jak i pomieszczeniami, gdzie często dochodzi do grupowych wymian ognia. Na tle pozostałych wyróżnia się także miejscówka typowo miejska, ze zdemolowanym budynkiem i wrakami samochodów na ulicach. Z tego, co zauważyłem, w sieci króluje mapa Crossroads z niską zabudową i masą ciasnych zaułków, w których można się schować albo przemknąć nim na tyły wroga. Przy odpowiednio zgranej ekipie SOCOM zawsze dawał radę i to się nie zmieniło, ale ciężko znaleźć kumpli, którzy w niego grają. Konkurencja w sieci jest tak wyrównana, że takim tytułom bardzo ciężko się będzie przebić.



**PO SFRAGOWANIU** wroga trzeba koniecznie wykonać jakąś formę tańca wojennego, ze skakaniem po zwłokach jako niezbędnym elementem. Trzeba, bo oponenci też to robią.







**NAGRANE I PUSZCZONE** Na tri-sixty wszystkie przerywniki działały na silniku gry. Na Wii postanowiono nie robić zbliżeń na brzydkie twarze bohaterów, więc nagrano te z 1xa i wrzucono na płytę. W związku z tym Frank zawsze będzie widoczny w swej skórzanej kurtce, a nie seksownym kostiumie, który – całkowicie przypadkiem – mu założyliście.

# DEAD RISING CHOP TILL YOU DROP

WSZYSTKO NA TEJ KONSOLI JEST NA OPAK



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA ■■■■■  
DŹWIĘK ■■■■■  
MIOD ■■■■■  
DESIGN ■■■■■

**GONZO:** Konsole Nintendo zawsze lubły się z zombiakami, dlatego nie dziwi pojawienie się Dead Rising wcześniej na Wii, niż na PS3. Szkoda, że nie się z czego cieszyć, bo powtarzalność zadań przegrywa w starciu z bez-troskim pozbawianiem nieumarłych członków. Akurat ostatnie miesiące były hojne dla Wii, więc o DR myślałbym dopiero, gdy na półce stałyby obok siebie MadWorld i Overkill. 6/10



**W**iecie, cały ten szum o sterowaniu ponad grafiką, gry dla rodziców, a nie tylko dla hardkorowców, i tak dalej. Do litanii można też dorzucić Capcom, który na HD-genach króluje, a na Wii dostarcza tanim kosztem sklecone konwersje. Nie mogą się oni równać nawet z Segą, którą większość graczy skreśliła z grona zaufanych wydawców, a która na konsoli Nintendo przeżywa mały renesans. Wraz z Chop Till You Drop (najlepszy podtytuł roku?) Capcom nie zmazuje skazy na swym wizerunku. Choć próbowano posiadaczom Wii wynagrodzić cięcia w grafice i dwuletni poślizg, skończyło się na przeciętnej pozycji, która ma szansę tylko w czasie posuchy.

## KILLERMARKET

Dla tych, których Dead Rising (i X360), jakoś ominęło, kilka słów przypomnienia. W przeciwieństwie do serii Resident Evil, tutaj panowie z Capcom stawiają na ilość, nie na jakość. Ilość zombiaków, znaczy się. Gracz wciela się we Franka Westa, dziennikarza, który trafia do małego miasteczka, którego mieszkańcy w przylatującej większości przemienili się w nadgniłych kolesi. Wraz z kilkoma ocalałymi ukrywa się w wielkim centrum handlowym i postanawia zaccakać na umówiony śmigłowiec, który ma przylecieć za kilka dni. Wolny czas przeznaczają na rozwiązanie zagadki tych dziwnych wydarzeń oraz uratowanie wszystkich, których jeszcze da się uratować.

Sama zabawa na kilometr zalatuje klimatem arcade, typowym dla produktów Segi z czasów, kiedy jeszcze produkowała własne konsole. Nie licząc zadań popychających wątpliwą historię naprzód,

Frank podejmuje się zleceń przez jednego z ocalałych misji, które najczęściej polegają na przyprowadzeniu do bazy wypadowej kolejnej osoby, otoczonej przez zombie gdzieś na terenie sklepu. Gracz opuszcza więc bezpieczną przystań, toruje sobie drogę przez ścianę mięsa za pomocą broni palnej lub czegokolwiek, co znajdzie pod ręką, dociera do nieszczęśnika, poczym rusza wraz z nim w drogę powrotną. Za masakrowanie zombie-ludzi, zombie-ptaków, zombie-pudli i zombie-wszystkiego dostaje się punkty, które stanowią istotny składnik oceny wystawianej po wypełnieniu zlecenia. Nie za bardzo przypadło mi do gustu takie rozwiązanie, preferuję bardziej spójne przygody, no ale to nie wina konwersji. Takie były po prostu założenia.

## BRZYDZIEJ ALE FAJNIEJ?

Sednem zabawy jest masowa eksterminacja zombie szwendających się po korytarzach za pomocą wszystkiego, co tylko wpadnie graczowi w łapy. Na pierwszy ogień idzie broń palna, do czterech sztuk której gracz ma szybki dostęp pod krzyżakiem. Martwi nieumarli pozostawiają po sobie całkiem spore ilości amunicji, więc gra zachęca do korzystania z tego typu rozwiązania. I nie bez przyczyny, ponieważ celowanie żywcem wyjęte z RE4: Wii Edition sprawdza się wyśmienicie. Ale jako narzędzia mordu mogą służyć niemal wszystkie przedmioty dostępne w sklepie. Asortyment jest naprawdę szeroki: od ławek, parasoli i kubków poczynając, przez gaśnie przeciwpożarowe i telewizory aż do kosiarek czy pił łańcuchowych. Trzeba przyznać, że jest brutalnie, ale jednocześnie śmiesznie. Można nawet jeździć na deskorolce czy taranować wózek sklepowy. Większość przedmiotów ma dwa typy ataku, za pomocą przycisku oraz machnięcia wiłotem. Do tego dochodzą kontekstowe ataki. Na przykład po powaleniu delikwenta na ziemię



kijem golfowym, można naładować pasek mocy i wykonać idealne trafienie w krocze.

Wraz z wii-wersją Capcom serwuje sporo nowych przedmiotów, jeszcze więcej ciuchów (Frank w damskiej bieliźnie?) i kilku nowych przeciwników. Pozwolono również na robienie kilku save'ów. Wyleciała z nieznanych przyczyn jednak opcja robienia zdjęć i w rezultacie West jak głupi biega całą grę z aparatem na szyi, nie robiąc z niego żadnego użytku.

## CIĘCIA

Oczywiście największe spustoszenie zostało poczynione w opowie wizualnej. Rozumiem, że nie dało się tego uniknąć, ale nawet jak na standardy Wii, Chop Till You Drop nie imponuje grafiką. Przestrzenie zostały nieco zmniejszone i przerzedzono szeregi zombiaków, a na dodatek pomimo tych zabiegów przeciwnicy w dalszych partiach obszaru widocznie się dorysowują. I nie chodzi tu tylko o estetykę, ale o to, iż ta gra opierała się na tych nieprzebranych tabunach zombie pracujących na Franka. Poza tym zawsze to fajniej zmasakrować trzydziestu zgnilków niż piętnastu.

Jeśli mieliście już do czynienia z DR, nie macie czego tutaj specjalnie szukać. Reszta może się przy CTYD całkiem nieźle bawić, ale nie będzie to czas pełen wodotrysków. Zawsze to kolejne przelane hektolitry posoki, ale poszukiwacze tego typu wrażeń powinni wpięć przemaglować na wszystkie sposoby MadWorld i House of the Dead: Overkill. ■■

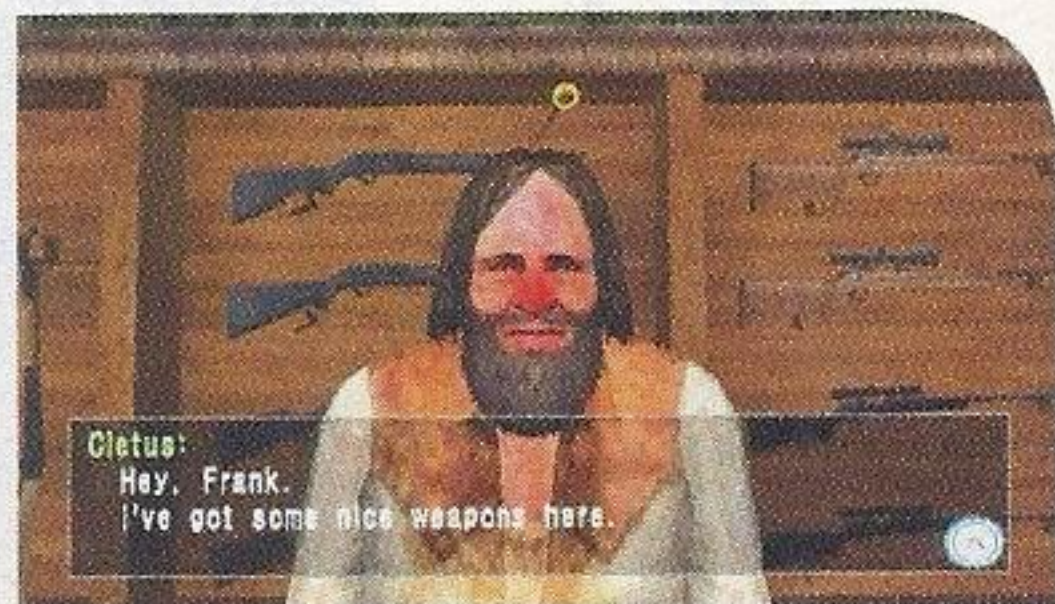
**OCENA 6.0/10**

CELOWANIE JAK W RE4, NOWE BRONIE I PRZECIWNICY  
ZBYT BRZYDKA, MOCNO PRZYCIEĆTA WZGLĘDEM ORYGINAŁU  
ANI ORYGINAŁ, ANI KONWERSJA MNIE NIE ZACHWYCIŁY

## Cięcia



Oczywiście największe spustoszenie zostało poczynione w opowie wizualnej. Rozumiem, że nie dało się tego uniknąć, ale nawet jak na standardy Wii, Chop Till You Drop nie imponuje grafiką. Przestrzenie zostały nieco zmniejszone i przerzedzono szeregi zombiaków; pomimo tych zabiegów przeciwnicy widocznie się dorysowują. I nie chodzi tu tylko o estetykę, ale o to, iż ta gra opierała się na tych nieprzebranych tabunach zombie pracujących na Franka. Jeśli mieliście już do czynienia z DR, nie macie czego tutaj specjalnie szukać. Pozostali mogą się przy CTYD całkiem nieźle bawić, choć nie będzie to czas pełen wodotrysków... Ale zawsze to kolejne przelane hektolitry zombiaczej posoki.



Cletus:  
Hey, Frank.  
I've got some nice weapons here.

3 KILLED

**ODWAL SIĘ** Wiilot przydaje się także w momentach, kiedy nieproszony klient sklepu podejdziesz za blisko bohatera. By nie dopuścić do ugryzienia, należy pomachać energicznie kontrolerem, a Frank wyrwie się z uścisku.



41 KILLED





## KULTOWY KOMIKS ZAMIENIONY W KULTOWY SERIAL, Z KTÓREGO OBECNIE ZROBIONO GRĘ. CZY TEŻ BĘDZIE KULTOWA?

Afro Samurai jest jednym z tych wyjątkowych przypadków, w których świat Zachodu miesza się z kulturą japońską, tworząc wybuchowy koktajl. W tym przypadku serial koprodukował Samuel L. Jackson, który podkłada także głos pod głównego bohatera i jego alter-ego Ninja Ninja. Muzykę z kolei współtworzył RZA, członek Wu-Tang Clanu, który doświadczenie w takich klimatach nabywał przy rewelacyjnym filmie „Ghost Dog”. Afro Samurai szybko stał się obiektem zainteresowania fanów, zdobył rzeszę wiernych wyznawców, osiągając w końcu status serialu kultowego.

Na grę czekałem jak dziecko na Gwiazdkę. Co prawda oceny amerykańskich recenzentów nieco ostudziły mój zapał, ale chęć oglądania cel-shade'owanych odnóży wirujących w powietrzu nie zmalęła. Ninja Gaiden II mocno mnie rozczarował swoją niepoprawną plastycznością, a Ninja Blade to nie moja para kaloszy, więc tylko Afro miał szansę zaspokoić mą żądzę krwi. I choć nie

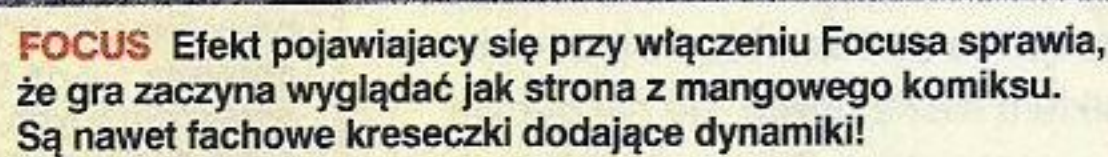
Na szczęście reszta gry to już zupełnie inny poziom. Podstawą jest tu oczywiście walka. Walka krwawa i brutalna, z wieloma przeciwnikami, wymagająca od gracza uwagi, znajomości kombosów i doskonałego timingu. To klasyczny tytuł, w który trzeba się wgryźć, żeby czerpać przyjemność z zabawy. Oczywiście – prawie całą grę można przejść wciskając właściwie na pałę przyciski odpowiadające za lżejsze i mocniejsze uderzenie oraz kopnięcie. W połączeniu z trybem Focus (o którym więcej za moment) da się nawet uzyskać całkiem ładne efekty na ekranie. Ale taka zabawa szybko zaczyna nudzić. Tu jest trochę jak z MadWorldem – tam także nie chodzi tylko o to, żeby zabić wszystko co się rusza, ale o to, by zrobić to jak najefektowniej.

Lista ciosów jest dłuuuga (radzę sprawdzić nazwy, bo dość miasakurują) i choć na początku wydaje się, że robienie

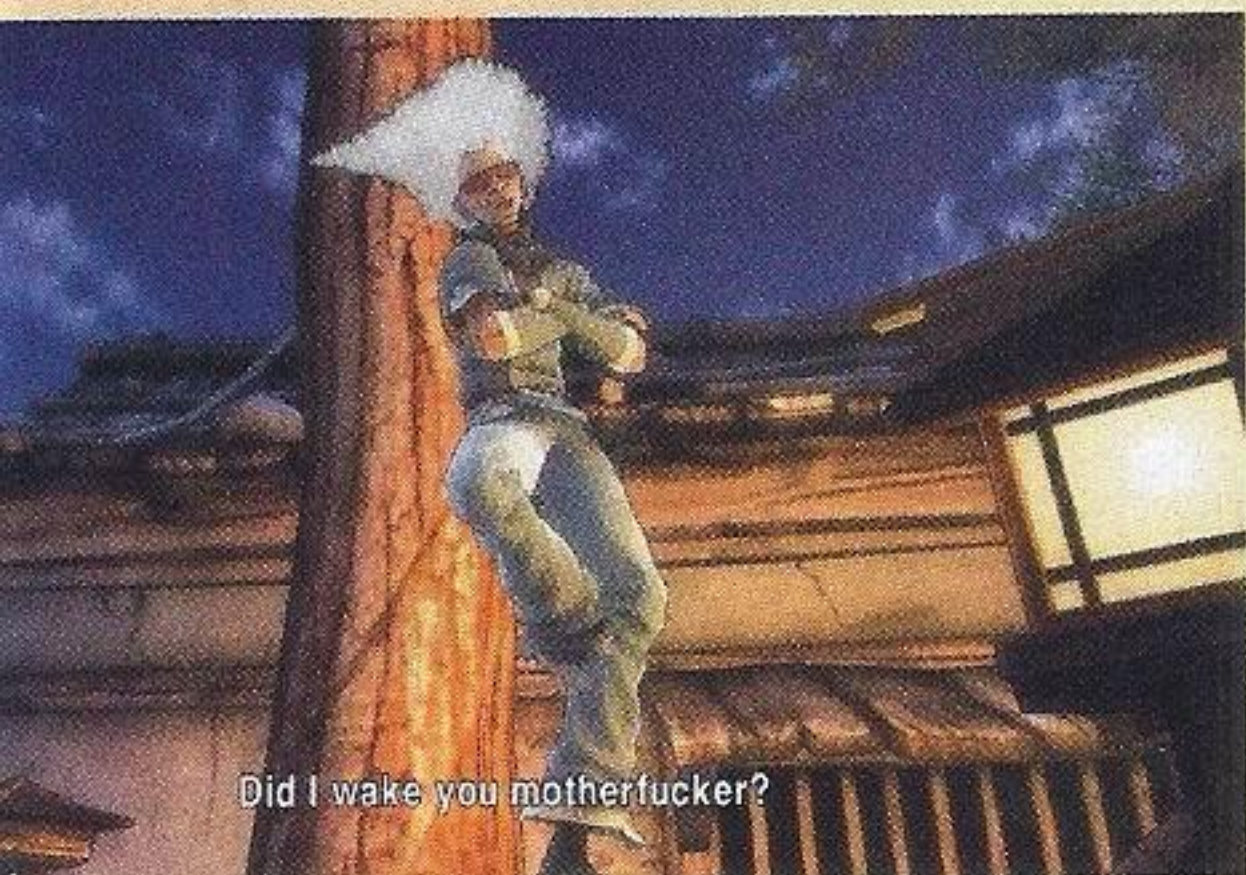
Kopnięcia nie tylko szybko przysuwają Afro do kolejnego celu, ale także ogłuszają. Podobne działanie mają także niektóre kombinacje (zwykle te trudniejsze do wykonania), a do tego dochodzi jeszcze możliwość wykonywania sprintów na krótkich dystansach. Cały system sprawdza się doskonale, choć na podstawowym poziomie trudności gra jest trochę za łatwa i da się ją skończyć mashując.



Wyjątkiem są nie-  
które pojedynki z bossami,  
które potrafią zatrzymać  
postęp na dłuższy czas,  
dopóki nie znajdziemy  
metody pozwalają-  
cej na szybkie  
zlikwidowanie  
supermocarza.  
W Afro Samu-  
rai jest niby system  
zbierania doświad-  
czenia i awansowania  
na wyższe poziomy,  
ale szczerze  
mówiąc, robi  
wrażenie  
przyklejonego



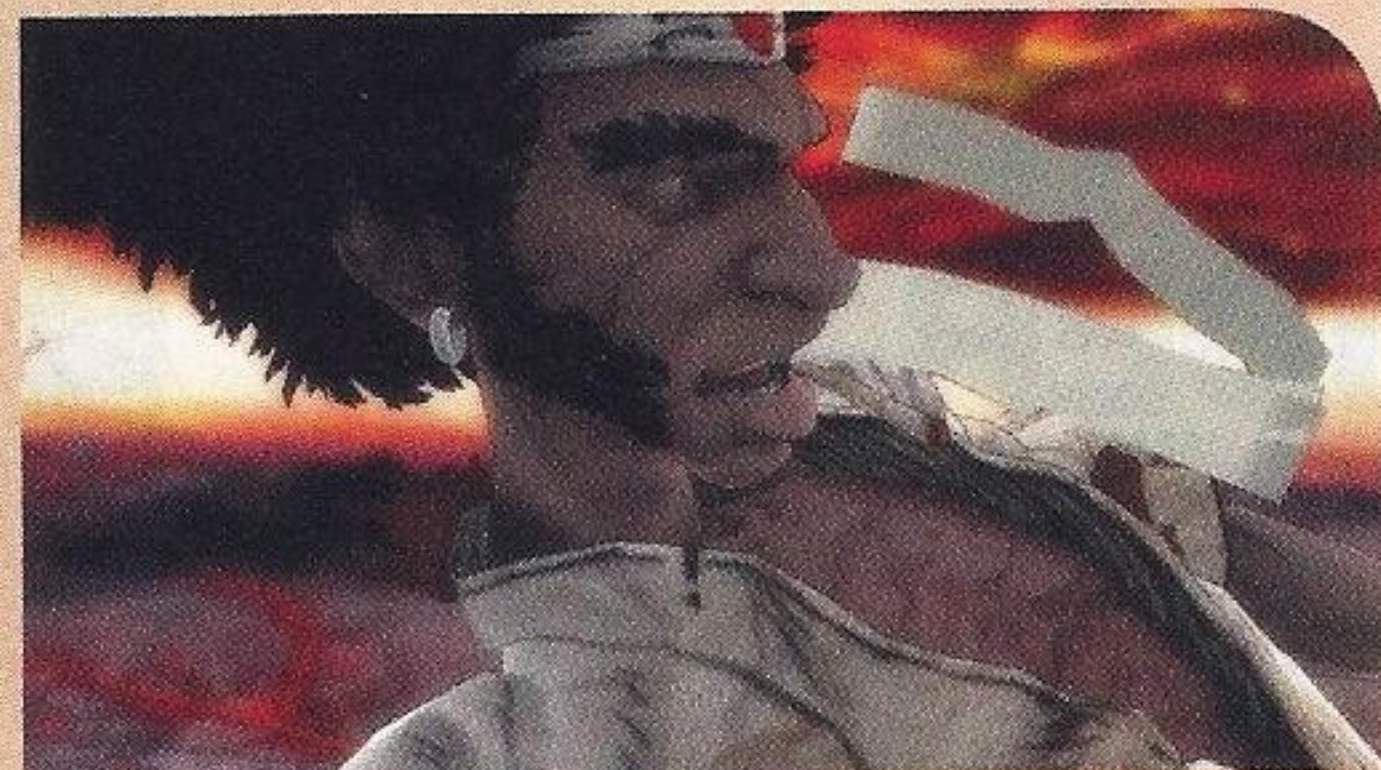




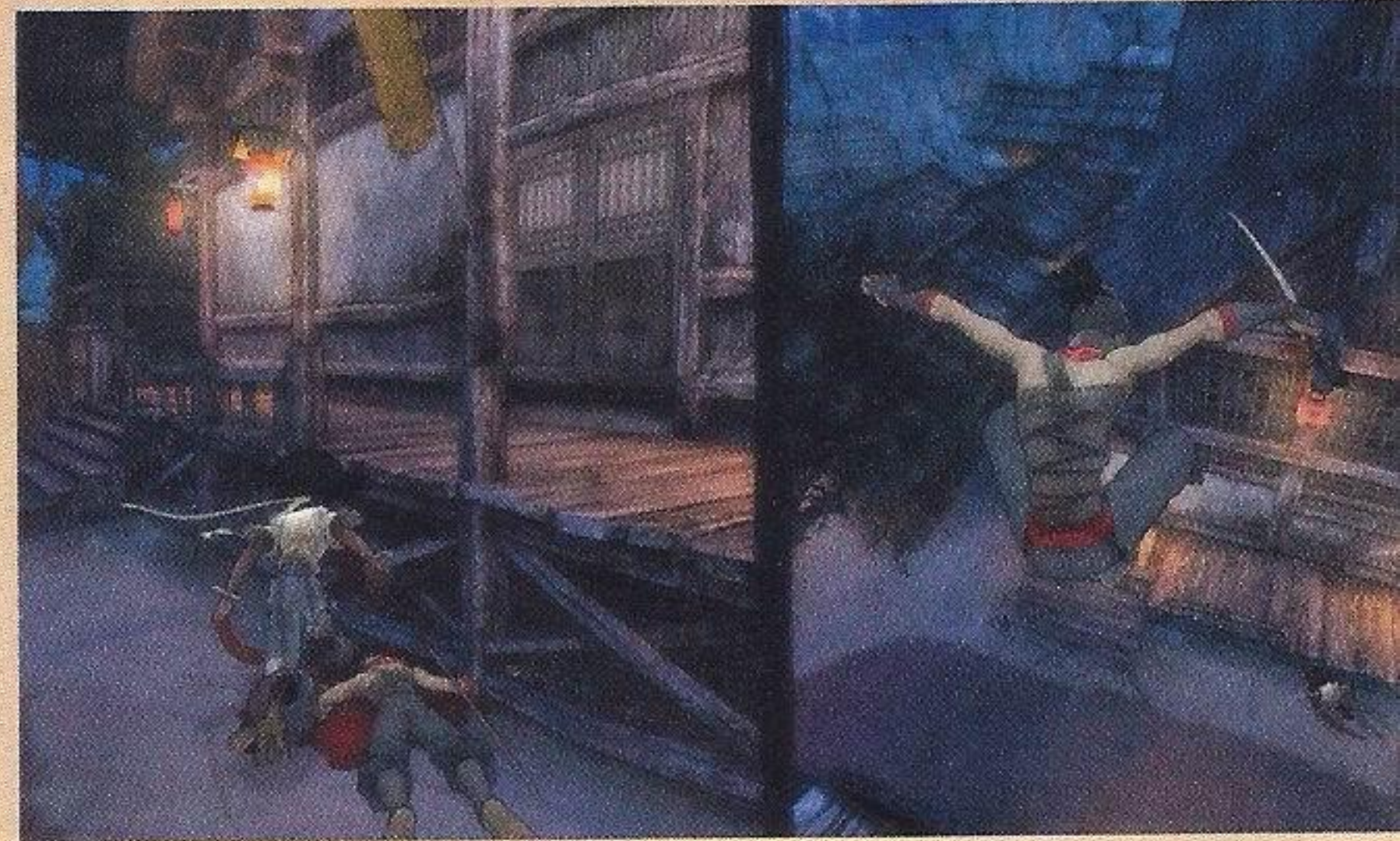
**RIP 'EM APART!** Z czasem odkryjecie w sobie prawdziwą żyłkę Kuby Rozpruwacza i zaczniecie męczyć przeciwników. Na przykład odcinając im sam czubek głowy i zdobywając za to kolejnego chorego achievementa.



na mieczu pojawia się błysk, który wędruje do samego czubka ostrza. W odpowiedniej chwili trzeba puścić przycisk, a Afro elegancko tnie przeciwnika na plasterki. Nuansy takie, jak ta „mini-gra” przy uderzaniu, czy odpowiedni timing w trakcie kombinacji, sprawiają, że granie w Afro Samurai daje sporo satysfakcji. I to nie tylko z oglądania kolejnego rozchłastanego ludzika, ale przede wszystkim z dobrze wykonanego



**PIXAR SIĘ CHOWA, PRAWIE** Afro to żywy dowód na to, że nie potrzeba miliona polygonów, żeby zrobić jedną z najbardziej efektownych gier w historii. Osiągnęliśmy jakościowy poziom filmów. Na razie animowanych.



**NINJA NINJA** to alter-ego Afro Samuraia. W odróżnieniu od bohatera nie zamyka mu się paszcza i ciągle komentuje nasze poczynania. To przy jego postaci Samuel L. Jackson może się wykazać swoimi wyjątkowymi umiejętnościami w bluzganiu.

na siłę. Nie ma żadnego kupowania ciosów a la Devil May Cry, a zamiast tego po prostu odblokowujemy kolejne mocniejsze i dłuższe combosy. Teoretycznie na prędkość zdobywania nowości ma wpływ to, w jaki sposób zabija się przeciwników, ale związek ten jest słabo widoczny w praktyce. Ot, po prostu co jakiś czas pojawia się nowa kombinacja, którą trzeba własnoręcznie sprawdzić na liście. Inaczej można w ogóle nie zorientować się, że asortyment ciosów został powiększony.

Ciekawym, choć dość kontrowersyjnym pomysłem jest odblokowywanie części ciosów poprzez klasyczne zbieractwo. Na każdym poziomie trzeba znaleźć pięć stad wron, co odblokowuje akcje nazywane Father's Legacy. To zwykle jakieś specjalne ciosy, albo dodatkowe sztuczki, które mają wartość głównie użytkową, pozwalając sprawniej przemieszczać się w tłumie lub lepiej wykorzystywać tryb Focus. Nie bardzo rozumiem dlaczego zdecydowano się na takie posunięcie – Father's Legacy są znacznie bardziej użyteczne niż kolejne

## SKUCHE Z CIOSAMI GRA NADRABIA TRYBEM KONCENTRACJI. FOCUS TO JEDEN Z NAJGENIALNIEJSZYCH BULLET TIME'ÓW, JAKIE WIDZIAŁEM W ŻYCIU

kombosy, a żeby je odblokować trzeba się narobić jak chłop w polu.

### MAX PAYNE MIECZA

Skuchę z ciosami gra nadrabia trybem koncentracji. Focus to jeden z najgenialniejszych bullet time'ów, jakie widziałem w życiu, a zarazem element, który sprawia, że walka w Afro Samurai nabiera całkiem innego wymiaru. Po wciśnięciu lewego triggera obraz staje się czarno-biały, a czas zwalnia. Teraz można dokładnie wymierzyć cios (pionowy albo poziomy w zależności od tego, czy wciśnięcie się Y, czy X), aby na przykład rozplatać wroga na pół pomiędzy oczami. Albo odciąć mu tylko lewą rękę. Albo odciąć same palce u stóp i rąk, zarabiając achievementa nazwanego przekornie „This Little Piggy”. Niiice. W momencie zadawania ciosu

ruchu. Focus można odpalić w dowolnym momencie, a po odblokowaniu ciosów Father's Legacy, pojawiają się dodatkowe sztuczki w stylu ataku w powietrzu, czy po uniku. Łączenie różnych trybów walki ze sobą jest płynne i idealnie wpasowuje się w konwencję gry.

### PRINCE RAKEEM

Afro Samurai wygląda jak jeden z odcinków serialu. Cel-shade'owana grafika sprawdza się idealnie, tworząc złudzenie uczestniczenia w epickich scenach walki, z których słynął oryginał. Animacja bohatera jest doskonała, choć w przypadku przeciwników bywa już nieco gorzej – zdarza się clipping i dziwne przeskoki. Mimo tego Afro ogląda się zwykle z opadem szczęki i westchnieniem podziwu. Wszyscy znajomi, którym pokazywałem ten tytuł, jak jeden mąż twierdzili, że zjada Prince of

Persia na śniadanie. A żeby dodatkowo pogłębić filmowość gry, autorzy całkowicie zrezygnowali z interfejsu na ekranie. O stanie życia informuje nas czerwona poświata pojawiająca się na postaci, a energię Focus pokazuje wisiorok dyndający przy rękojeści miecza Afro. Bardzo to wszystko elegancko pomyślane.

Po premierze rozległy się liczne narzekania na pracę kamery. Szczerze mówiąc nie bardzo rozumiem w czym rzecz. Oś X można odwrócić w menu (domyślnie jest ustawiona na japońską modłę), a gdy kamera gdzieś ucieknie, pokazując nie to co trzeba, zawsze można ją poprawić.

To nie jest najlepsza gra tego roku, ale fani serialu powinni być zadowoleni, podobnie jak miłośnicy tytułów, w których nie trzeba dużo myśleć, ale za to trzeba umiejętnie wciskać przyciski na padzie. Oprawa jest doskonała, zarówno od strony wizualnej, jak i dźwiękowej (muzyka RZA miażdży tętnice), system walki jest fajny i satysfakcjonujący, a szwankuje głównie całkowicie skopany scenariusz. Mimo tego Afro Samurai przypadł mi do gustu i wydaje mi się, że podąży ścieżką swoich poprzedników – uwielbiany przez jednych i znienawidzony przez drugich, osiągnie status kultowej niszy. ■■

**OCENA**

**7.5/10**

GRAFIKA, MUZYKA, SYSTEM WALKI, BOHATER  
SŁABY SCENARIUSZ, USTERKI KAMERY, SŁABY ROZWÓJ POSTACI

AFRO NA MIARĘ NASZYCH MOŻLIWOŚCI

### Wschód/Zachód

Przeplatanie się klimatów Wschodnich i Zachodnich to nie nowość. Wspomnieć można choćby „Siedmiu wspaniałych”, a z czasów bardziej współczesnych „Kill Bill” Tarantino. Amerykański reżyser współpracował także przy dość niezwykłym westernie „Sukiyaki Western Django”, w którym Dzik Zachód odgrywany jest przez japońskich aktorów, a kowboje noszą katany. W anime mamy „Samurai Champloo”, łączący klimaty s-f z samurajskimi, czy fachowego „Samuraja Jacka”. W Afro Samurai oprócz Samuela L. Jacksona można usłyszeć innych znanych amerykańskich aktorów. Ron Perlman użycza głosu Justice'owi, Kelly Hu dubbinguje Okiku, a w nowej serii pojawia się Lucy Liu, wcielając się w rolę nowego badguya (czy może badgirla).



# TOMB RAIDER UNDERWORLD

## · BENEATH THE ASHES · LARA'S SHADOW

WYŁUDZANIU KASY MÓWIMY „NIE”



txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Eidos
- Producent: Crystal Dyn.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA   
DŹWIĘK   
MIĘD   
DESIGN

FAX: Ostatnio sporo się dzieje w temacie DLC, o czym możecie przeczytać w moim artykule, ale wycinanie poziomów i sprzedawanie ich za ekstra kasę pozostaje niezmiennie złe. Beneath the Ashes kosztuje 800 MSP i zapewnia niecałe dwie godziny przeciętnej rozgrywki, więc ocena to słabe 5/10. Natomiast Lara's Shadow zupełnie zmienia mechanikę dzięki wprowadzeniu sobowtóra Lary, którym gra się inaczej niż w oryginale. Dobra rzecz. 8/10



Dzięki supermocom dziewczyna może dostać się w miejsca, do których Lara nigdy by nie dotarła. Skacze od niej dwa razy dalej, potrafi również wspinać się po spękanych ścianach. Niestety moce szybko się wyczerpują i przez chwilę bohaterka staje się zwykłym człowiekiem, co oznacza, że jeśli akurat się wdrapuje, może nagle odkleić się od ściany i runąć w dół. Trzeba więc umiejętnie zarządzać mocami i za długo nie myśleć nad kolejnym ruchem podczas wspinaczki, tylko szybko reagować. Sytuację komplikują mordercze mechanizmy pokroju ruchomych ścian, znikającego mostu, czy innych nieprzyjemnych urządzeń mogących z kłona Lary zrobić miazgę w ułamku sekundy. Często trzeba się nagimnastykować, żeby przejść dalej, za co chwala autorom. Żeby jednak nie było zbyt różowo, muszę ich zganić za pójście na łatwiznę i zmuszenie graczy do biegania dwa razy po tych samych miejscówkach. Zabolalo mnie to tym bardziej, że już po dwóch kwadransach zabawy doszedłem do wniosku, że super Larze należy się główna rola w pełnej grze, a nie tylko występ w krótkim epizodzie. A tu taka nieprzyjemna niespodzianka.

Spodobało mi się jeszcze jedno – dziewczyna co prawda używa dwóch pistoletów, ale przeciwników powala głównie mocnymi kopniakami i ciosami. Jest to nawet zabawne, chłopaki z Crystal Dynamics przekonali mnie, że mogliby zrobić dobre chodzone mordobicie. Szkoda, że pewnie nigdy nie będą mieli okazji. W każdym razie można rozważyć zakup tego dodatku,

**LARA'S SHADOW** Bohaterka doskonale radzi sobie w walce. Kilka prostych ciosów, dwa kopniaki i zwolnienie czasu, żeby wypłacić potężną fangę, to świetny sposób na pokazanie nawet najtwardszym trollopodobnym stworom kto tu rządzi. Można strzelać, ale nie przynosi to zadowalających rezultatów.



choćby po to, żeby zobaczyć jak mógłby wyglądać Tomb Raider, gdyby Lara miała super moce.

### BENEATH THE ASHES

Jak myślicie, jakie poziomy wycina się z gry? Najlepsze, czy może jednak najgorsze? Kolejne pytanie – czy dodatek będący tak naprawdę takim wyciętym poziomem może być dobry, czy raczej niekoniecznie?

Dwa razy zastanówcie się zanim wydacie pieniądze na Beneath the Ashes, żeby później nie było płaczu. Tak samo jak Lara's Shadow, również ten dodatek pęka po około dwóch godzinach. Tyle, że przy tamtym DLC dobrze się bawiłem, a BtA bardzo szybko mnie uśpiło. Przeciętnie zaprojektowane miejscówki, przez które przelatuje się bez wysiłku (z drobnymi wyjątkami), to ostatnia rzecz, której pragnęliby fani Tomb Raidera. Dla utrudnienia wprowadzono przeciwników odpornych na ołów. Po chwili wstają i dalej próbują ścigać Larę. Gdyby nie oni, napisy końcowe zobaczyłbym pewnie po godzinie. Z drugiej strony strasznie mnie denerwują goście, których nie mogę zabić. Najgorsze jest jednak to, że zdarza się (bardzo rzadko, ale jednak), że po zepsutym skoku trzeba się kilka minut ponownie wspinać, co przy piątym podejściu przestaje być zabawne.

Szkoda czasu i pieniędzy na Beneath the Ashes. Dobrze, że ten poziom nie znalazł się w Underworld, bo tylko popsułby grę. Jeśli jesteście fanami Lary, lepiej zainwestujcie w przygodę jej superklona. A jeśli po prostu szukacie pomysłu na wydanie pieniędzy (punktów) kupcie dodatek do GTA IV, który oferuje dwadzieścia godzin zabawy w cenie obu DLC do Tomba. ■■

**OCENA ASHES 5.0/10**

MOŻLIWOŚĆ ZOBACZENIA LARY W BIKINI  
PROJEKT POZIOMÓW, NIEŚMIERTELNI PRZECIWNICY  
DAJĄ ZA PÓŁ DARMO, ALE I TAK NIE BIERZCIE

**OCENA SHADOW 7.0/10**

WSPINACZKA Z SUPERMOCAMI RZĄDZI  
DWA RAZY GRAĆ W TO SAMO? PROJEKTANT DO OSTRZAŁU  
TERAZ POPROSZĘ PEŁNĄ GRĘ Z MROCNĄ LARĄ



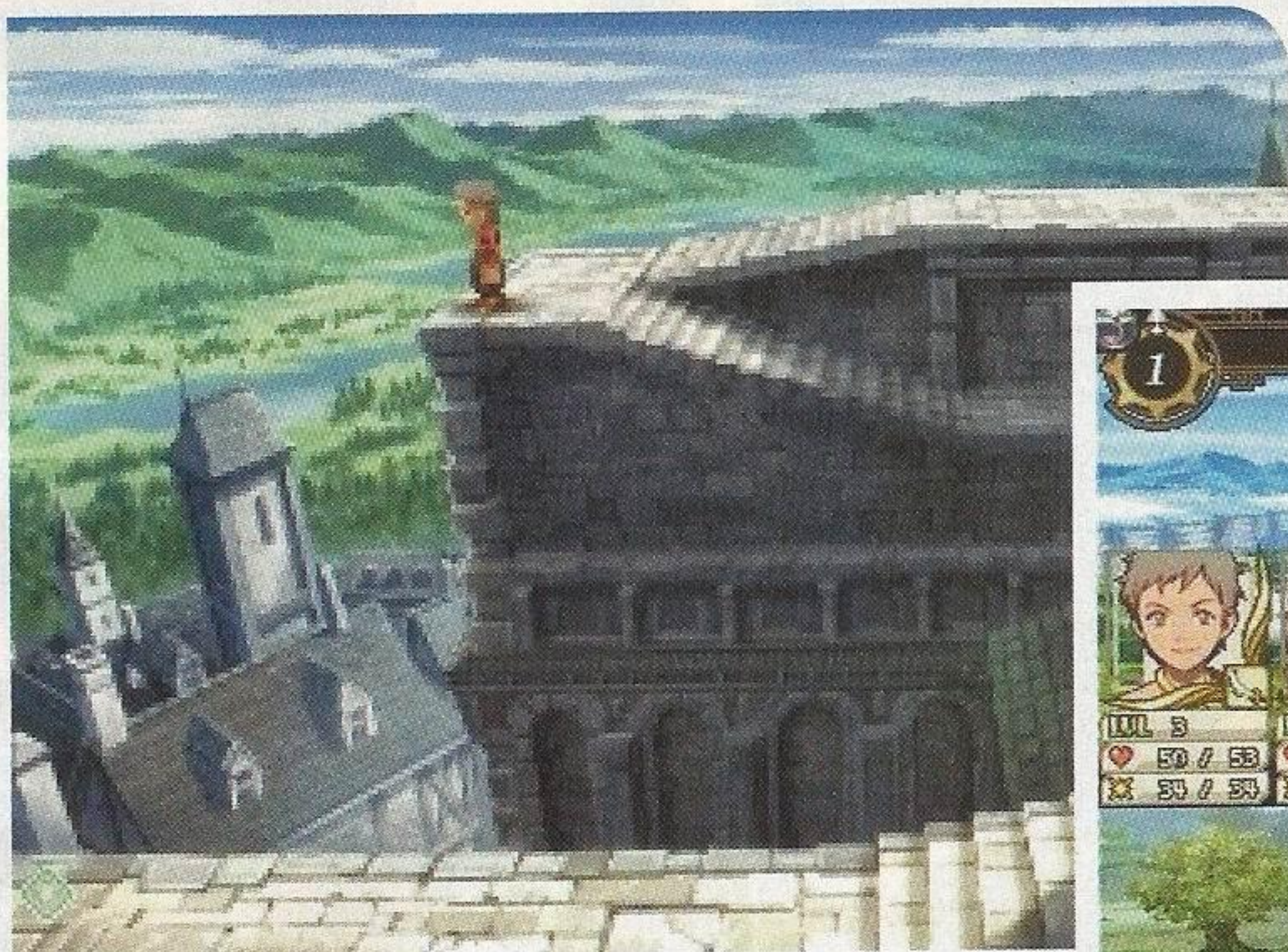
Tylko na Xboxa

Być może jeszcze tego nie zauważyliście, ale oba dodatki ukazały się wyłącznie na Xbox Live Marketplace i mają status exclusive'ów dla konsoli Microsoftu. Co to oznacza? Oczywiście tyle, że nie ukażą się one na innych platformach, więc peccetowcy i posiadacze PlayStation 3 muszą obejść się smakiem. To znaczy, jeśli chodzi o Lara's Shadow, które jest naprawdę niezłe. Za Beneath the Ashes nikt nie powinien płakać, Eidos wrzucił ten dodatek do netu licząc na łatwy zarobek. Mieli niemal gotowy poziom jeszcze przed premierą Underworld, ale go wycięli, bo nie było czasu, żeby go doszlifować (był tak kiepski, że żal było go wrzucać do gry). Lepiej zrobić z niego mierne DLC...



**BENEATH THE ASHES** Kto chciałby zobaczyć Larę w niebieskim bikini? Albo w bikini moro? To chyba jeden z nielicznych powodów, dla których można rozważyć kupno tego dodatku. Są jeszcze achievements, więc może dla nich ktoś się skusi. Co po wynikach sprzedaży DLC powie Eidos. Że czas na zmiany?





# SUIKODEN TIERKREIS

STARA SERIA CIĄGLE DOBRA



txt: FRANK SPIEGEL

NINTENDO DS

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA  
DŹWIĘK  
MIOD  
DESIGN

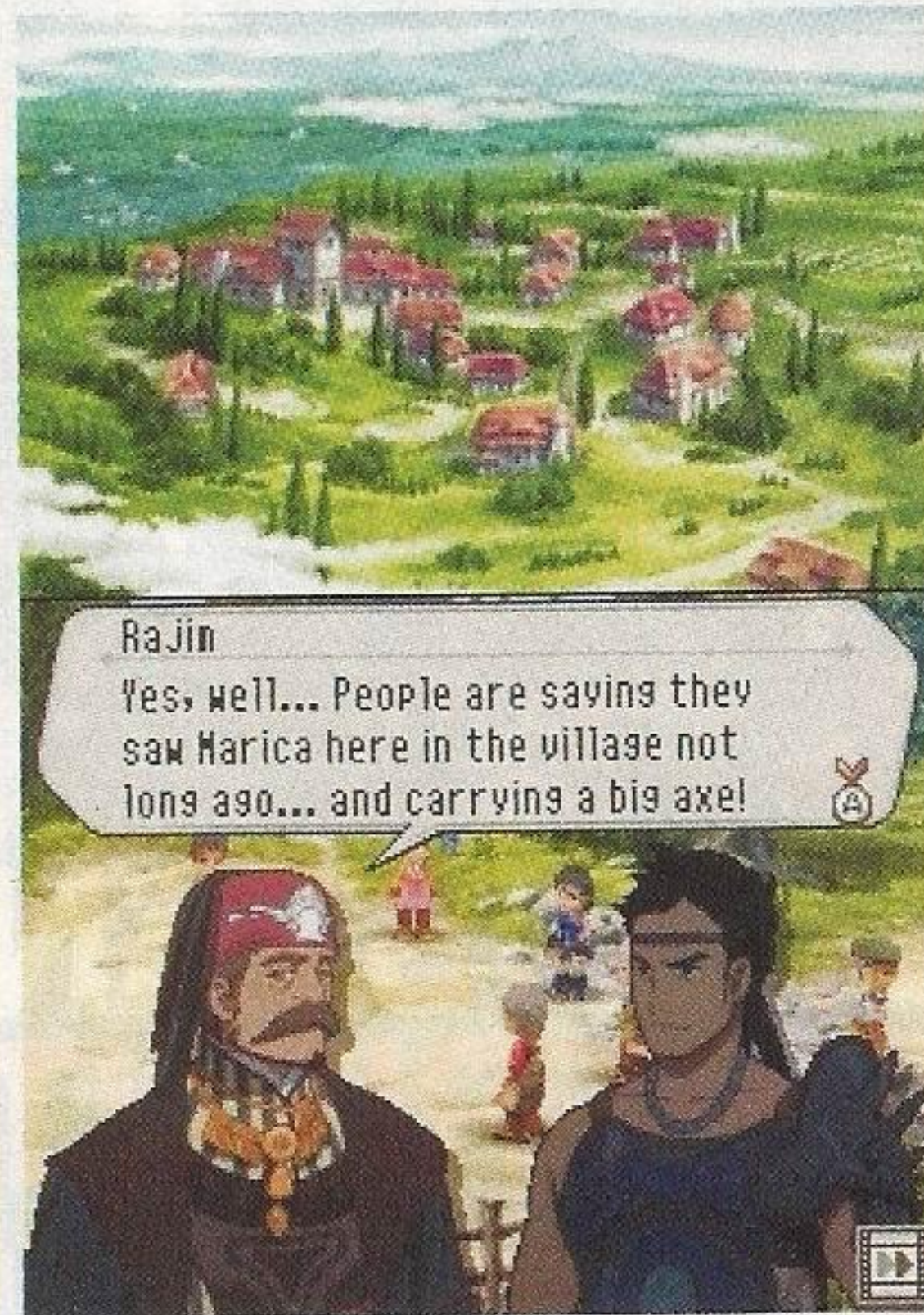
**MIEŁU:** Jest tyle „zwykłych”, „klasycznych” erpegów na DSie, że granie w kolejny wydaje mi się stratą czasu. Suikoden świetnie wygląda, ale to trochę za mało, żeby mnie przekonać. Nie ma kiedy skończyć ciekawszych tytułów, a co dopiero grać w następny erpega, który niczym się nie wyróżnia. Chyba przejadły mi się starszokole jRPGi. Robię przerwę. 6/10



**KARTONY** Jak widzicie, postacie to kartonowe pudełka. Walki są jednak dynamiczne, a potworki nie wyglądają źle, więc w ogólnym rozrachunku grafika jest na plus.



**ŚLICZNE TŁA** Naprawdę wygląda to wszystko cudnie. Ruiny lasy, miasteczka, obozy. Niby tylko tła, a cholernie cieszą oko. Dialogi można przyspieszyć, co by nie męczyć się słuchaniem słabego dubbingu. Na szczęście infantylność w całej grze występuje w formie szczątkowej.



Rajin  
Yes, well... People are saying they saw Marica here in the village not long ago... and carrying a big axel!

**S**uikoden jest jedną z najbardziej wystużonych i zasłużonych sag w historii japońskich erpegów. Towarzyszy konsolom już od prawie piętnastu lat. Kolejne części ukazywały się głównie na platformach Sony, ale tym razem powody do zadowolenia mają posiadacze DSA. Konami nie bez powodu zainteresowało się przenośną konsolką Nintendo – od dłuższego czasu właśnie na ten sprzęt ukazuje się większość gier jRPG. To był dobry ruch, w pierwszym dniu sprzedaży w Japonii Suikodena nabyło czterdzieści tysięcy osób. Czy gra zastąpiła odniosła sukces?

## POCZUJESZ SIĘ JAK W DOMU

Historia zaczyna się klasycznie, jak w wielu grach tego typu – wódz wioski prosi o oczyszczenie okolicznych ruin z coraz bardziej agresywnych potworów. Główny bohater ochoczo rusza na misję wraz ze zgraną paczką znajomków w wieku przedmaturalnym. Oczywiście, jak zwykle musi wydarzyć się coś niespodziewanego, co zmieni życie bohaterów. Fabularnie nic rewelacyjnego, ale wciąga poprzez swoją prostotę. Na dodatek całość utrzymana jest w swobodnej bajkowej atmosferze. Nie zdradzając zbyt wiele wspomnę tylko, że znowu przyjdzie nam „kolekcjonować” 108 herosów (patrz ramka).

Fabula na bok, czas zająć się drugim najważniejszym elementem gier jRPG, czyli systemem. Nie wiem jak to się dzieje, ale większość tytułów

na DSA, z którymi obcuje w ostatnim czasie, stawia na sprawdzone i być może wytarte schematy unikając skomplikowanych rozwiązań, aczkolwiek w żaden sposób nie ujmując przyjemności czerpanej z grania. Zastosowano do bólu proste mechanizmy. Za pokonanych przeciwników dostajemy doświadczenie, awansujemy na nowe poziomy, zdobywamy nowe czary, poprawie ulegają statystyki i to wszystko. Nie ma tu żadnego tworzenia broni, czy zmiany ich właściwości za pomocą magii. Zapomnijcie o zmianach profesji, czy uczeniu się czarów ze zwojów. Jeśli mieliście choćby minimalną styczność z erpegami, bardzo szybko odnajdziecie się w tym nieskomplikowanym systemie. Bieganie po mapie jak zwykle przerywane jest losowo generowanymi walkami, które toczą się w systemie turowym.

Również w temacie uzbrojenia obyło się bez uduziwnień. Standardowo mamy do dyspozycji pełen arsenał broni białej, hełmów, pancerzy i wszelakich ozdóbek w postaci pierścionków czy naszyjników dających bohaterom stosowne bonusy.

## GDZIE W WYGODNYM FOTELU

Od strony technicznej gra stoi na wysokim poziomie. Malowane tła i wygląd miejscówek urzekają wykonaniem i świetnie dobranymi kolorami. Mapa, po której przyjdzie nam się poruszać, jest w porządku, wszystko widać jak należy, więc

spełnia swoją rolę. Po prostu nie da się zgubić. Jedyne co mi nie pasuje, to wygląd postaci. Są za bardzo klockowate nawet jak na możliwości graficzne DSA. Wyglądają brzydko, daleko im do poziomu wykonania postaci chociażby z Final Fantasy IV. Co ciekawe, przeciwnicy prezentują się o wiele lepiej. Dziwne, zazwyczaj to w wykonanie głównych bohaterów idzie cała „para”. Może miałem takie odczucie dlatego, że stwory wyglądają nienaturalnie, są strasznie powyginane. Wstawki filmowe są kolejną słabszą stroną gry. Znowu mamy do czynienia z drugoligowym anime i postaciami, które są kolegami Asha z Pokemona.

Dźwiękom nie można niczego zarzucić, za to muzyka to małe чудо. Utwory naprawdę świetnie trafiają w to, co dzieje się na ekraniku. Po raz kolejny grając słuchałem nut, które sprawiły mi przyjemność nawet kiedy zamykałem oczy i siedziałem zamyślony nic nie robiąc. Ze snu wybudził mnie przerażający dubbing. Szacunek wielki za to, że wpełniło na karta o małej pojemności tyle dialogów, ale minus należy się za wykonanie. Nie raz i nie dwa uszy drętwiały mi, kiedy moi bohaterowie mówili, jakby czytali z kartki. Zero wczucia, żadnych emocji. Sam zdecydowanie lepiej bym to zagrał.

## BĘDZIESZ GRAŁ!

Suikoden nie był zapowiadany na wielki hit. Prawdę mówiąc przyszedł zupełnie po cichu i niespodziewanie zawładnął mną na parędziesiąt długich godzin. Praktycznie w żadnym aspekcie nie zaimponował mi, ale skutecznie przykuł tym, co dobre i sprawdzone. Nie ma tutaj miejsca dla sterowania stylusem oraz silenia się na niewiadomo jak wymyślną fabułę czy rewolucyjne rozwiązania techniczne i systemowe. Jest dobra historia, porządne wykonanie, przyjemnie się gra mimo tych paru niedociągnięć. Co ciekawsze, już po kilkunastu minutach naszyły mnie skojarzenia z erpegami z ery pierwszego PlayStation. Najnowszy Suikoden to istny powrót do przeszłości na dwóch malutkich ekranikach. Czuć klimat, którego nie da się uchwycić słowami. Jeśli jesteście fanem odgrywania ról, walcie śmiało. To kawał świetnej gry, skośnoocy bracia mieli rację. ■■

**OCENA 7.0/10**

■ PORZĄDNE WYKONANIE, WCIĄGA JAK BAGNO  
■ DUBBING, KARTONOWE POSTACIE, ANIME Z II LIGI

STARY, DOBRY SUIKODEN

108



Ta liczba od zawsze kojarzona jest z serią Suikoden. Co dokładnie oznacza? 108 gwiazd przeznaczenia zacierpniętych z chińskiej noweli pt. „Outlaws of the Marsh or Water Margin” autorstwa Shi Nai'an i Luo Guan-zhong. W samej grze gwiazdami przeznaczenia są bohaterowie, których możemy zwerbować do swojej drużyny. Co ciekawe, nie jest to konieczne do ukończenia którejkolwiek gry z serii, ale odnalezienie wszystkich postaci odblokowuje nowe zakończenia.







- ▶ Wydawca: Sony
- ▶ Producent: Sony Bend
- ▶ Liczba graczy: 1 (8)
- ▶ Premiera: już jest
- ▶ Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA  
DŹWIĘK  
MIÓD  
DESIGN

**MARCELLUS:**  
Świetna grafika, dużo akcji, fajne bronie, sprawdzający się automatyczny cover system, fachowy multiplayer – jest tu niemal wszystko, czego oczekuje od dobrej gry. I tylko sporo skryptów oraz brak drugiego analoga w PSP, pomimo autocelowania, sprawia, że nie jest to tak dobra gra, jak mogłaby być. 8/10

Takiego bohatera Resistance potrzebowało; z Nathanelem Halem nie potrafię się identyfikować, wydaje mi się strasznie nijakim gościem. Za to Grayson jest trochę stukniętym skurczybykiem czerpiącym frajdę z zabijania Chimer, często rzucającym mięsem i wyśmiewającym

potężnego przeciwnika, który w starciu z nim dostał ciężkie lanie. „Pierwszy raz siedzę za sterami, a już spuszczałam Wam łomot!” – krzyczy z kokpitu mecha do zabitych mutantów. Polubiłem go i śledziłem z zaciekawieniem jego losy, choć nie ukrywam, że w pewnym momencie trochę się zgubiłem i niektórych decyzji bohaterów nie potrafiłem zrozumieć. Ogólnie jednak jest to całkiem niezła historia (choć może trochę zbyt pokręcona) pokazująca co działo się pomiędzy pierwszą a drugą częścią serii. Niemal samobójcze, desperackie ataki ludzi na Chimereę pozwoliły im przedrzeć się przez Holandię do Bonn, a później aż do Paryża. Co prawda mutanty tak

zmieniły świat, że nie sposób poznać, gdzie aktualnie znajduje się bohater. Równie dobrze autorzy mogli powiedzieć, że trafił on do Kabulu, Moskwy i Wellington, i też byłoby dobrze, ale to nieistotny drobiazg. Ważne, że historia potrafi zaciękać, jest długa (grałem na raty, po dwie, trzy godziny dziennie, w sumie wyszło pewnie ponad dziesięć), a tak ciekawego bohatera jeszcze w Resistance nie było. Plusik za niezły dubbing. Aktorzy czasem są zbyt sztywni, ale ogólnie wypadają dobrze, świetnie akcentują i wczuwają się w rolę. Dobra robota.

Zawsze przy okazji recenzji strzelanek TPP i FPSów podkreślamy, że Sony popełniło wielki błąd wyposażając PSP w zaledwie jednego analoga. Sony Bend pomysłowo obeszli to ograniczenie. Jak w wielu innych grach, rolę drugiej galki przejmują przyciski geometryczne. Ciężko w ten sposób wycelowac w poruszającego się lub stojącego w oddali przeciwnika, dlatego wprowadzony został system automatycznego namierzania celu. Spora część ekranu zajmuje tak zwany „aiming box” – prostokąt, w obrębie którego musi znaleźć się przeciwnik, żeby Grayson załokował się na nim. Żeby przełączyć się między celami, wystarczy odrobinę obrócić bohaterą w bok, co zazwyczaj działa zaskakująco skutecznie. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie i można szybko się do niego przyzwyczaić, choć raczej nie pozwala na radosną rzeźnię „na ramboida”. Jeśli chcecie „normalnego” sterowania, musicie mieć PS3 i Resistance 2. W tej grze znajdują się dwie opcje – Infect Your PSP oraz Retribution Plus. Ta druga pozwala sterować Graysonem za pomocą Dual Shoka. Wyłącza się wtedy wspomaganie celowania i Retribution staje się tradycyjnym TPP. Co nie oznacza wcale, że o wiele łatwiej się gra.

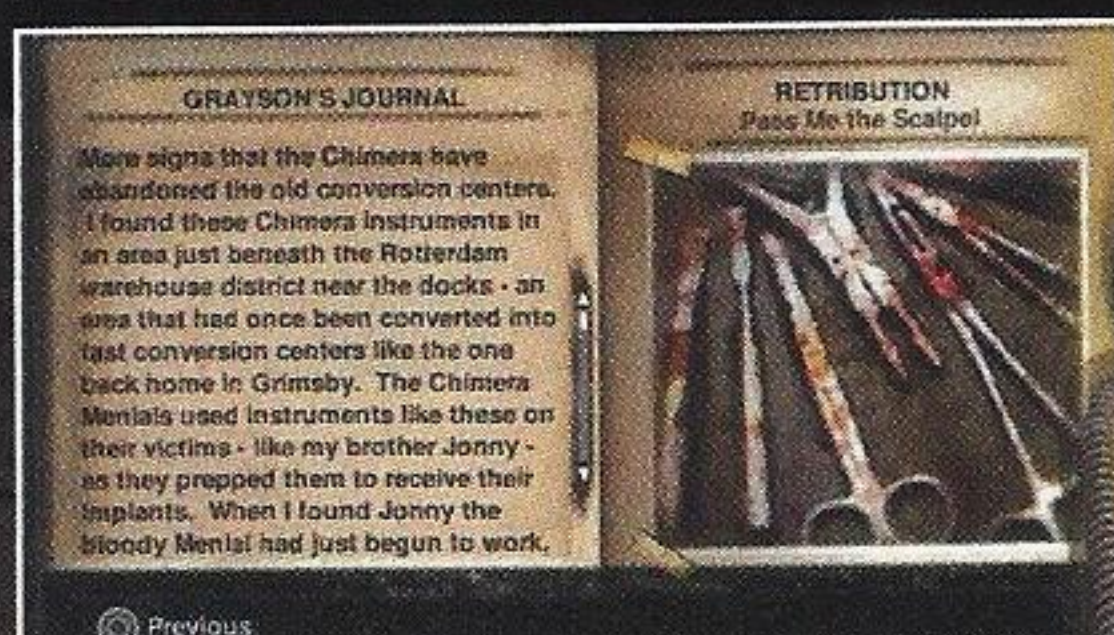


**POD WODĄ, POD ZIEMIĄ** Akcja niby toczy się w miastach, ale tak naprawdę głównie pod ziemią, czasami także pod wodą. Aż chciałoby się powalczyć na ulicach, może zajrzeć do jakiegoś budynku. Trudno, może w kolejnej części się uda. Jeśli takowa powstanie. Oby.





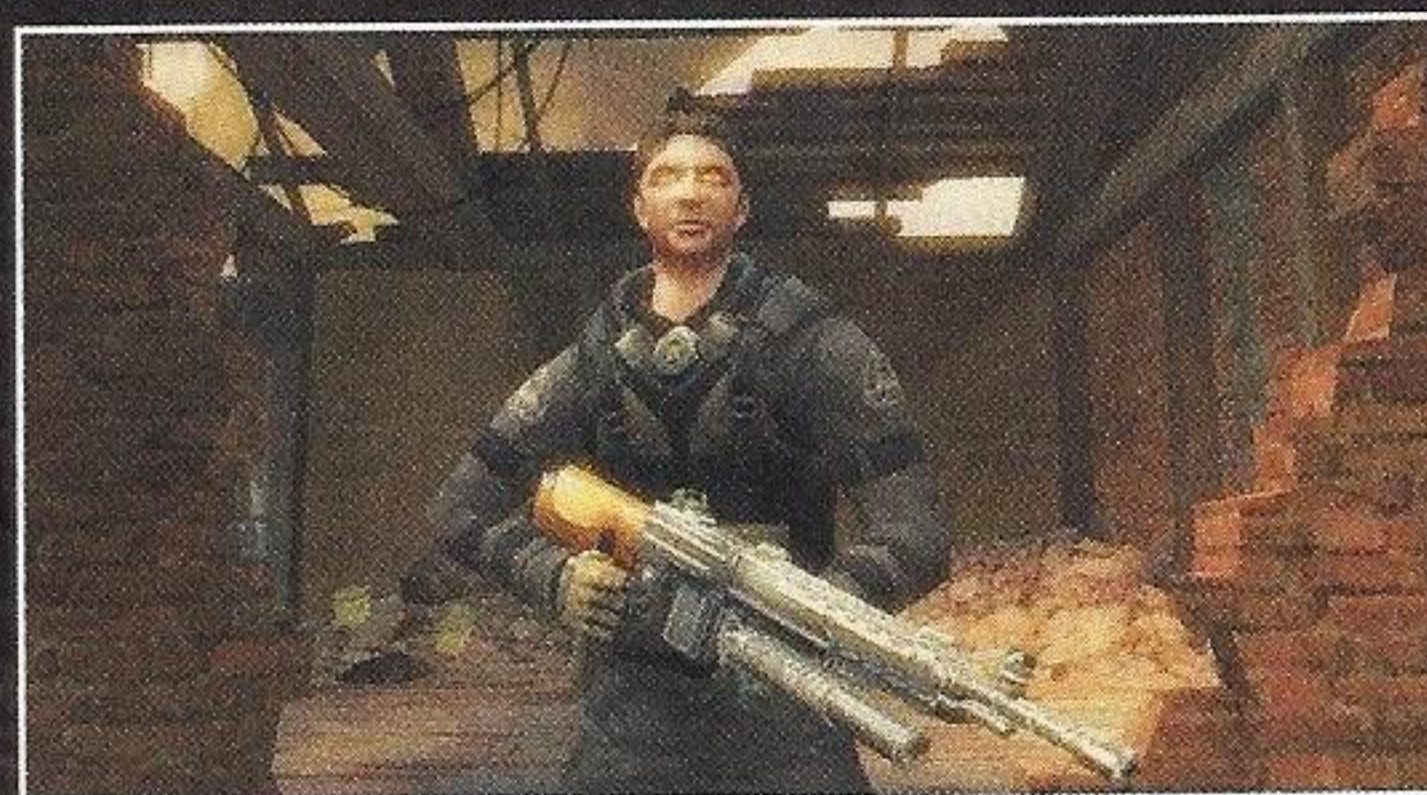
**PRZYCZAJONY, UKRYTY** Chowanie się jest automatyczne, nie trzeba niczego naciskać, wystarczy podejść do osłony, a bohater kucnie. Żeby strzelić wystarczy nacisnąć spust, a Grayson wyskoczy na moment, odda strzał i znowu się schowa. To naprawdę działa. Super.



**INFECT YOUR PSP** Grayson zarażony wirusem może oddychać pod wodą, odnawia się mu się zdrowie, dostaje też magnum. Szkoda, że nie zmienia się fabuła, a jedynie część dialogów. Po wyjściu do XMB infekcja bohatera znika.



W drugim Resistance przeszkadzało mi to, że Nathan „nikt” Hale sam jeden wysyłał do piachu dziesiątki Chimera. Żaden z niego Master Chief – ot, zwyczajny żołnierz, a wroga, który podbił niemal cały świat, zabija bez najmniejszych problemów. W grze na PSP nie przeżyłby minuty walczyć w taki sposób, jak na PS3. Nie bez powodu wprowadzono system automatycznego chowania się za osłonami – gdy pojawia się przeciwnik, wystarczy podejść do murka czy skrzynki, a bohater sam



im się podbiegać do bohatera czającego się za rogiem, a prawie nigdy nie używają z broni strzelającej przez ściany, więc generalnie szybko się je zabija. Ale wystarczy, żeby dołączyły do nich laski z wybuchającymi głowami i zaczyna robić się gorąco – trzeba odstrzelić im łby zanim podejda i wysadzą się zabijając bohatera. Do tego należy przełączyć się w tryb celowania ręcznego (nacisnąć górę na krzyżaku). Latające drony występują zawsze w grupie, niebezpiecznie zbliżają się do bohatera i flankują go strzelając z minigunów. Dobrze przeczekać aż podlecą i poczęstować je ołowiem z shotguna, ale znowu – gdy za mocno oberwą, kierują się bezpośrednio na gracza, żeby się przy nim zdetonować. Są jeszcze robale wskazujące Graysonowi na plecy, błyskawicznie poruszające się jaszczury, które przyklejają się do ścian i sufitu gdzieś obok bohatera, a także wielkie Chimery z minigunem albo z bazooką

po „zainfekowaniu” PSP poprzez opcję Infect Your PSP w menu ekwipunku pojawia się magnum strzelające pociskami, które wbijają się w ciało ofiary i wybuchają po chwili, lub w momencie, gdy gracz naciśnie L.

## SUKCES WYLICZONY

Ciekawa historia, zróżnicowani przeciwnicy, bronie pozwalające wyjść cało z każdej opresji, świetne sterowanie, możliwość gry na Dual Shocku. Ciężko znaleźć słaby punkt Retribution. Dodatkowym atutem jest mocny tryb online (patrz: ramka), a także ciekawe przerywniki – strzelanie ze stacjonarnego działka, ochrona startującego helikoptera, walki z bossami, ochrona konsolowego partnera, czy nawet szalona jazda na pokładzie mecha. A oprawa? Cudo. Orkiestra dała czadu, takiej muzyki nie usłyszycie w wielu grach na stacjonarnych platformach. Wrzaski Chimera robią wrażenie, po odgłosach można poznać, jakiego rodzaju przeciwnik się zbliża, co pozwala przygotować odpowiedni atak. Grafika zjada na śniadanie Portable Ops – płynna animacja, świetny ogień, jeszcze lepsze efekty, gdy Grayson nurkuje.

Jak dla mnie to najlepszy Resistance w jakiego grałem. Ta seria nigdy mnie specjalnie nie interesowała, ale od Retribution nie mogłem się odciąć. Może początkowo był zbyt schematyczny, co zmieniło się w dalszej części gry. Może drażniła mnie konieczność używania apteczek, ale wystarczyło „zainfekować” PSP, żeby aktywować system automatycznego przywracania zdrowia. Końcówka jest trochę za szybka, za mało epicka, a walka z bossem niestety nie syci. Nie przeszkadza jednak w cieszeniu się grą. Oby więcej takich na PSP, a jeszcze mocniej pokocham tę konsolkę. ■■

**OCENA**

**9.0/10**

+ OPRAWA, ONLINE, BRONIE, STEROWANIE, FABUŁA, GRAYSON!  
- DROBIAZGI, MOMENTAMI SCHEMATYCZNA

HALE NA EMERYTURĘ, TERAZ RZĄDZI GRAYSON!

## TAKIEGO BOHATERA RESISTANCE POTRZEBOWAŁO; Z NATHANEM HALEM NIE POTRAFIĘ SIĘ IDENTYFIKOWAĆ. ZA TO GRAYSON JEST STUKNIĘTYM SKURCZYBYKIEM CZERPIĄCYM FRAJDĘ Z ZABIJANIA CHIMER

kucnie chroniąc się przed strzałami. Tutaj po wytłapaniu kilku strzałów Grayson ląduje w piachu, więc lepiej nie wystawiać nosa zza osłony tak długo, jak tylko jest to możliwe.

Teoretycznie cała gra oparta jest na schemacie: schowaj się, poczekaj aż przeciwnik skończy strzelać, wychyl się i właduj mu całą serię z karabinu zanim odpowie ogniem, powtórz. Na szczęście autorzy byli tego świadomi i zrobili co w ich mocy, żeby zabawa nie stała się monotonna.

## RÓŻNORODNOŚĆ TO PODSTAWA

Sony Bend rzucili naprzeciw Graysonowi kilka rodzajów przeciwników, na których trzeba obrać zupełnie inne taktyki niż wspomniana przed momentem. Zwykle Chimery rzadko korzystają z osłon, nieczęsto zdarza

oraz mechy. Szybko staje się jasne, że po prostu nie da się spokojnie siedzieć za osłoną i powoli zdejmować przeciwników ze snajperki.

Gry Insomniac zawsze słynęły z pomysłowego arsenału, co ułatwiło zadanie autorom Retribution. Wyposażyli bohatera w wiele broni, dzięki którym ma szansę w walce nawet z najtwardszym przeciwnikiem. Minigun z tarczą, która przez kilkanaście sekund nie przepuszcza żadnej kuli, karabin maszynowy z granatnikiem, broń strzelająca przez ściany skumulowanym promieniowaniem, wyrzutnia rakiet z systemem zatrzymania wystrzelonego pocisku i nakierowania go na dowolny cel, snajperka z opcją spowalniania czasu i jeszcze kilka innych, w tym również ukryte i tylko czekające na odblokowanie. Takim arsenalem można sobie poradzić z każdym przeciwnikiem. Dodatkowo

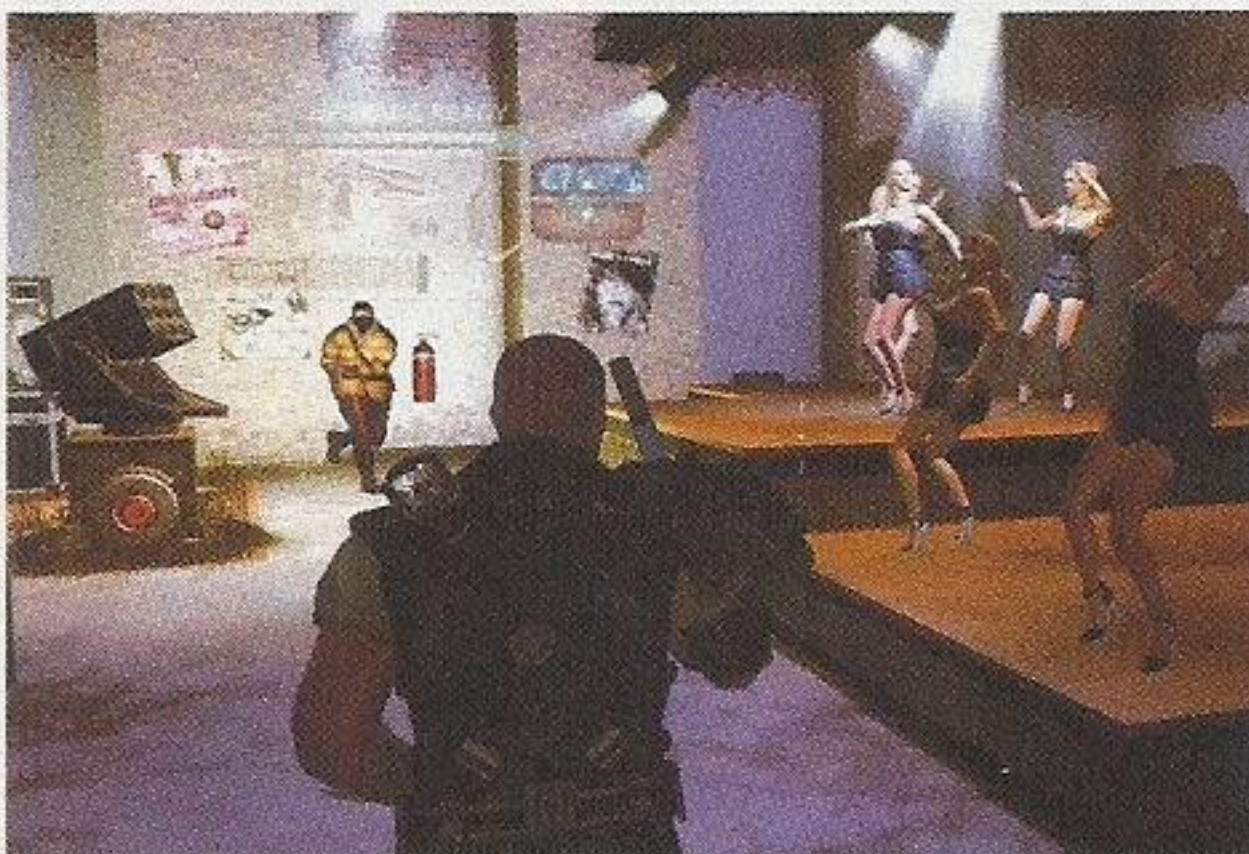
## CHIMERY SMIERCI

Killzone 2 pokazuje jak powinno wyglądać wsparcie dla online w grach na PS3. Retribution robi dokładnie to samo, tyle że na PSP. Strzelanie w osiem osób, pięć map, pięć trybów w tym deathmatch (również drużynowy), CTF, a także zabawa w przeciąganie pokonanych na swoją stronę – drużyna, której ubywa członków staje się supersilna, więc liczy się przede wszystkim skill. Ostatni żyjący jest już tak potężny, że z łatwością odstrzeli całą ekipę Chimera. Trzeba mieć pomysł jak go pokonać. Wsparcie dla online, lista przyjaciół, rangi do zdobycia, medale za osiągnięcia (w tym również pomaganie partnerom z drużyny). Członkom klanu można zostawiać wiadomości, a statystyki każdego gracza da się podejrzeć na stronie myresistance.net. To znaczy, niedługo będzie to możliwe, bo w tej chwili strona jeszcze nie działa jak należy. Multi w R:R jest bardzo dobre, warto sprawdzić.



# EAT LEAD THE RETURN OF MATT HAZARD

MIAŁO BYĆ ZABAWNIE, WYSZŁO ŻENUJĄCO



**FORGET IT** Zapomnijcie o panu Hazardzie, jego pięć minut właśnie minęło. Nawet 8-bitowe wstawki nie są w stanie uratować tego niezwykle przeciętnego widowiska.

przestrzeni dodatkowo utrudnia fakt, że Matt został uwięziony w grze, która na bieżąco jest modyfikowana – na ścianie mogą zniknąć drzwi prowadzące z dyskoteki do rosyjskiej bazy wojskowej. Panuje jeden wielki chaos, co wcale nie zachęca do dalszej zabawy. Może to ze mną coś nie tak, ale czułem się oszukiwany przez autorów. Protestuję przeciwko wrzucaniu miliona patentów do gry bez żadnego ładu i składu, i wyjaśnianie tego faktem, że „ktoś hackuje grę”.

Najgorsze w tym wszystkim jest spawnowanie przeciwników za plecami bohatera. Bo jeśli człowiek chcący zabić Matta może sprawić, że wychodząc z rzeźni bohater przeniesie się na Dzikie Zachód, to dlaczego miałby oprzeć się pokusie wypełnienia pustego pokoju kilkoma zbirami z shotgunami? Oczywiście tego typu zdarzenia są poskryptowane, więc wystarczy zapamiętać, że w którymś momencie znikną pojawiają się przeciwnicy (dosłownie teleportują się, nawet nie wchodzą przez zamknięte drzwi). Pytanie tylko dlaczego miałbym chcieć pamiętać takie rzeczy? Czyżby twórcy Eat Lead chcieli, żebym nauczył się przechodzić ich grę z zamkniętymi oczami? Przykro mi, kompletnie mnie to nie interesuje, a spawnujący się za plecami wrogowie to jeden z największych grzechów, za który producent powinien zostać surowo ukarany.

## CRAP HAZARD

Wszystko w tej grze jest przeciętne lub słabe. O grafice już pisałem, o koślawej animacji drewnianych postaci jeszcze nie. Vicious Cycle powinni rozważyć produkcję gier na PSP, na handheldzie Matt wyglądałby nawet, nawet. Niestety, rozgrywka to również cieniżna. Eat Lead jest strzelaniną TPP z cover-systemem. Chowanie się za osłonami czasami działa, a czasami nie. Z niewiadomych przyczyn losowo pojawia się ikona pokazująca, żeby nacisnąć przycisk, a bohater przeskoczy do kolejnej osłony – tak, jakby w większości przypadków nie było to możliwe, co jest oczywistą bzdurą. A skoro już tak pastwię się nad przygodami Matta, wspomnę jeszcze o strzelaniu, które jest tak strasznie nudne, że aż mi się wierzyć nie chce. Najlepsza broń to pistolet – jeden headshot i każdy przeciwnik ginie. Po co szaleć z karabinem skoro można się ukryć, na moment wychylić, oddać jeden strzał i po problemie? Przeciwnicy zamiast podbiec albo wykurzyć bohatera z kryjówki granatem, stają nieruchomo i myślą co dalej zrobić. Matt im podpowie – położyć się na ziemi z kulą w czaszce.

Zdecydowanie najgłupsze są pojedynki z bossami. Zgoda, są oni zabawni, a widok ergpegowego ludka, który komunikuje się poprzez teksty pojawiające się w dymku (jak to w grach JRPG) rozbawił mnie do łez. Walci z nimi są straszne, bo nie dość, że dranie są odporni, to jeszcze zewsząd bohatera atakują zwykli przeciwnicy. Trzeba się bardzo namęczyć, żeby przeżyć taką konfrontację.

Eat Lead można sprawdzić głównie po to, żeby zobaczyć, jak autorzy nawiązują do innych gier i pośmiać się z żartów, które rozumieją tylko gracze. Co powiecie na to, że Matt musi walczyć między innymi z dwuwymiarowymi nazistami podobnymi do tych z Wolfenstein 3D, a jedną z postaci, które należy ochronić przed kosmitami jest niejaki Master Chef? Zabawne, jednak nie wystarczy, żebym mógł polecić Wam tę grę. ■■

**OCENA**

**4.4/10**

■ DUBBING, CZASAMI HUMOR  
■ „HACKOWANIE” GRY = JEDEN WIELKI BAJZEL  
■ NIC ŚMIESZNEGO



Patrzcie, błąd, haha

Szybko polubiłem Matta. Ten wesoły gość będący trochę hitmanem, trochę klonem Duke'a z Duke Nukem, wielokrotnie rozbawił mnie swoimi komentarzami. Co chwila objeżdża twórców gry, wytykając im wszelkie błędy. „Dlaczego muszę obejść te skrzynki, nie mogę nad nimi po prostu przeskoczyć?” – pyta zrezygnowanym głosem. Durne zachowanie przeciwników kwituje krótkim: „Zaczyna się to robić absurdalne”. Początkowo się śmiałem, ale z czasem przestało być to zabawne. Fajnie, że autorzy gry potrafili wytknąć sobie wszystkie błędy, czy jednak o to chodzi, żeby o nich mówić, czy może należało je poprawić? Może to zemsta na wydawcy za obcięcie budżetu i przyspieszenie deadline'u?

**Z**nacie Matta Hazarda? Ja też do niedawna niczego o nim nie wiedziałem. Nic dziwnego, przecież to dopiero pierwsza gra z jego udziałem. Skąd zatem „powrót Matta” w tytule? To żarcik związany z fabułą. Hazard jest bardzo nietypowym aktorem. Otóż od wielu lat występuje on w grach. Zaczynał na ośmiobitowych platformach i przez długi czas był cholernie popularny, ale rozmienił sławę na drobne używając facjaty w grach dla dzieci, a także w wyścigach kartów i kilku innych niezbyt udanych produkcjach. Gdy już myślał, że świat o nim zapomniał, dostał propozycję zagrania w nowej produkcji – strzelaninie TPP. Stąd właśnie „powrót” w tytule gry. Szybko jednak okazuje się, że Hazard został wciągnięty w śmiertelną pułapkę przez człowieka, który nienawidzi gier z Mattem w roli głównej. Są dla niego zbyt trudne, a on nie ma skilla, żeby je przejść, dlatego ponad wszystko pragnie śmierci bohatera. Cemu jego, a nie developerów? Nie próbujcie się wymądrzać, zadając cwane pytania, dobra?

## EAT SHIT

Eat Lead to zwykła strzelanina TPP. Na do-datek brzydka. Ciężko dostrzec jakiegokolwiek piękno w tej pozycji. Żadnych mappingów, self-shadowingów, HDRów i innych cudownych efektów. Wszystkie pomieszczenia identyczne, na ścianach mogłyby wisieć jakieś plakaty, przynajmniej byłoby wiadomo, czy szło się już danym korytarzem kilka minut wcześniej. Momentami czułem się jakbym chodził w kółko. Ogarnięcie się w wirtualnej



Received Sub Machine Gun



**CHAOS** Przeciwnicy Matta to jego dawni znajomi z poprzednich gier, w których występował. Wrócili zemścić się na bohaterze, tym razem jednak nie będą udawać, że chcą go zabić. Pomysł może fajny, ale skończyło się zamieszaniem.





**DO ZDOBYCIA** Jest dokładnie dwieście przedmiotów podzielonych na kilka kategorii. Część z nich może posłużyć do wzbogacenia możliwości bohatera, ale przeznaczenie większości z nich pozostaje dla mnie zagadką. Da się w każdym razie wymienić nimi z przyjaciółmi przez Wi-Fi Connection, więc za całaka pewnie przygotowano jakiś bonus.



# SONIC AND THE BLACK KNIGHT

KRÓL SONIC I JEŻE OKRĄGŁEGO STOŁU



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■  
DŹWIEK ■■■■■■■■  
MIÓD ■■■■■■■■  
DESIGN ■■■■■■■■

**GULASH:** Sonic w swej arturiańskiej przygodzie odwiedzi angielskie bagna i lasy, rozległe polany, kipiące lawą góry, ciemne jaskinie, a w końcu także sam zamek Camelot. Choć jeź biegnie po wyznaczonej trasie, to miejscówki są naprawdę rozległe i aż chciałoby się po nich swobodnie pobiegać. Tak jak pisze Kox – gra najlepiej przyjęta będzie przez młodszych adeptów wilotowej sztuki, im nie będzie aż tak przeszkadzała dość prostacka rozgrywka, a naiwna, choć prześlicznie przedstawiona historia, zainteresuje ich zapewne bardziej niż starych wyjadaczy. 6/10



**S**ega zagrała ostro w zeszłym miesiącu, serwując posiadaczom Wii dwie ultra-brutalne pozycje, w tym uderza ponownie, ale z dużo lżejszym materiałem. Sonic and the Black Knight to – jak się okazuje – kontynuacja wydanego w okolicach premiery konsoli Sonic and the Secret Rings. Niebiescy postanowili stworzyć poboczną serię gier z jeżem, której znakiem szczególnym jest wrzucanie bohatera do światów znanych z kart klasyków literatury. Poprzednio były to „Baśnie tysiąca i jednej nocy”, tym razem postawiono na legendy arturiańskie.

## RĘBAJŁO

Arturiański klimat pozwolił twórcom usprawnić wsadzenie Excalibura w tapy Sonika, co, trzeba podkreślić, pasuje jak miecz do jeża. Ta ważka zmiana wpłynęła jednak na rozgrywkę i od teraz gracz musi nie tylko pędzić przed siebie i omijać przeszkody, ale także szatkować dziesiątki identycznie wyglądających przeciwników. Tyle dobrego, że wszystko (z wyjątkiem kilku misji) dzieje się w biegu, na pełnym speedzie, i wyleciały spowalniacze w postaci jeżałka z Sonic Unleashed i jemu podobnych. Nie oznacza to jednak, że otrzymaliśmy Sonika idealnego. Nie wiem kto wpadł na tak słaby pomysł, ale już go nie lubię: otóż atak mieczem wykonuje się przez zwyczajnie potrząśnięcie pilotem. Jak dłuższej pomachasz, to Sonic wykona prostego kombosa. Wszystko. Ja rozumiem, że to gra dla młodszych, że nie ma jeszcze nakładki Motion Plus, no ale żeby nie rozróżnić chociaż na cięcia poziome i pionowe? Według mnie zmieniliby to diametralnie obraz rozgrywki, która w rezultacie opiera się na trzymaniu analoga wychylonego przodu, machaniu bezmyślnie wilotem i okazjonalnym przeskakiwaniu nad przeszkodami. Fakt, znalazło się jeszcze miejsce na coś w rodzaju ataku specjalnego, dostępnego po naładowaniu czerwonego paska na dole ekranu, ale pogłębia to rozgrywkę w stopniu śladowym. Efekt jest taki, że bieg jeżem na złamanie karku wciąż bawi, ale ten cały koncept z mieczem i rycerzami albo Was odrzuci, albo okaże się całkowicie obojętny.

## ZŁE DECYZJE

Choć ta część przygód ponaddzwiękowego tożyskowca opiera się na sprawdzonym pomyslnie

dotarcia do mety jak najszybciej, to nie mogło zabraknąć pewnej różnorodności w wytycznych dla poszczególnych misji. Najczęściej należy ubić określoną liczbę przeciwników, ocalić porzucanych po planszy niewinnych mieszkańców królestwa bądź też zebrać i podarować im określoną liczbę złotych pierścieni. Nie brzmi to zbyt zajawkowo i takie rzeczywiście nie jest. Ale to nie znaczy, że Sonic Team nie mieli dobrych pomysłów. Dotarcie do końca planszy bez zderzenia z żadnym NPC czy utrzymując się cały czas na szynie, to prawdziwe wyzwania, które potrafią podnieść poziom adrenaliny we krwi, przynajmniej na kilka chwil. Dlatego nie mogę odżałować, że są to tylko rodzyнки, ponieważ gra byłaby o wiele lepsza, gdyby uderzono właśnie w tym kierunku. Ze zdziwienie zaobserwowałem również, że z uporem godnym lepszej sprawy te ciekawe misje są zawsze krótsze od tych standardowych.

## MISTER UNIVERSE

Tym bardziej dziwi mnie te niedostatki w sferze rozgrywki, że gra musiała mieć całkiem spory budżet. Wnioskuje po tym, że Sedze udało się stworzyć jedną z najpiękniejszych i najbardziej graficznie zaawansowanych produkcji na Wii! Model jeża wygląda rewelacyjnie, tekstury są w większości przypadków bardzo dobre, a poziomy dosłownie toną w detalach. Wszystko śmiga płynnie i jest przyprawione szeregiem przyjemnych dla oka efektów graficznych.

Naprawdę, nie miałbym żadnych wątpliwości, by postawić ten tytuł obok Super Mario Galaxy, w kwestii oprawy naturalnie. Miejscówki z początku gry może jeszcze nie powalają designem, ale już rozległa polana porośnięta wysoką trawą, z widokiem ciągnącym się po horyzont i olbrzymimi machinami oblężniczymi ciągniętymi przez orki, to istna uczta dla oczu. A im dalej w grę, tym ładniej. I właśnie to najbardziej motywowało mnie, by dobrać do końca zabawy.

Sonic and the Black Knight to dobra propozycja dla młodszych miłośników wiloty. Zróznicowana ścieżka dźwiękowa, pełen dubbing, tryb multiplayer oraz ranking online – to kolejne zalety tej pozycji. Gdyby tylko ataki mieczem nie były tak bezmyślne, świętować mogliby nawet wieloletni fani niebieskiego jeża, a tak pozostaje sprezentować grę młodszemu kuzynowi i zza jego pleców podziwiać śliczną grafikę. A Sega dalej nie potrafi zrobić porządnej gry z Sonikiem od początku do końca; zawsze coś zepsują. ■■

**OCENA 6.6/10**

TOPOWA OPRAWA W KAŻDYM CALU, WRAŻENIE PEDU  
PROSTA I KRÓTKA, MAŁO INTERAKTYWNA

ZA STARY JUŻ JESTEM NA TAKIE GRY

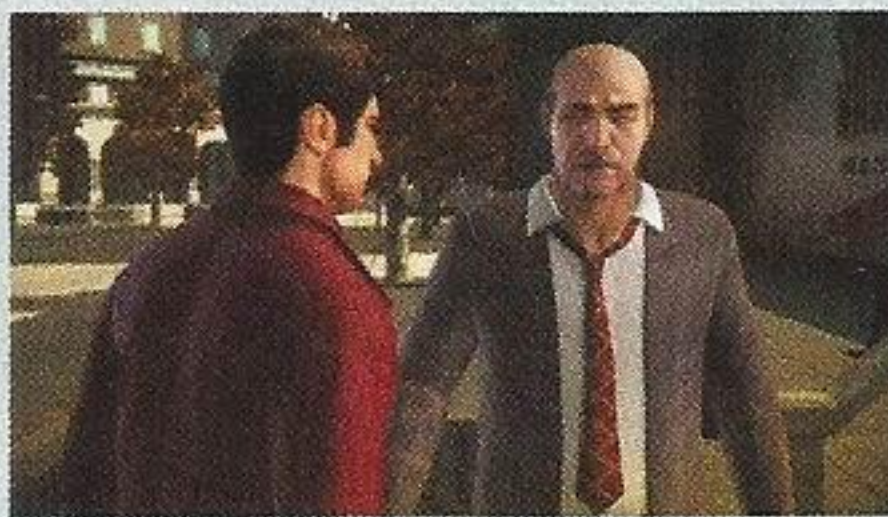
## Oko w oko

Zanim gracz będzie mógł się rozprawić z królem Arturem, co z początku wydaje się celem zabawy, wpraw musi pokonać rycerzy Okrągłego Stołu. W tej roli Shadow, Knuckles oraz Blaze przerobieni na sir Lancelota, sir Gawaina oraz sir Galahada. Pojawia się również Tails jako poczciwy kowal, u którego Sonic może podciągnąć swoje statystyki (taki leciutki wątek rpg). Stawkę znanych twarży zamyka Amy w roli Pani Jeziora. Wracając jednak do rycerzy, starcia z nimi mają charakter pojedynków, co byłoby dobrym pomysłem, gdyby nie wąski asortyment ruchów niebieskiego jeża. Z kombinacji bloku oraz ataku nie da się dużo wycisnąć, co boli szczególnie w obliczu faktu, że oponenci zdają się nie mieć takiego problemu.



**SUTO I BOGATO** Na odblokowanie czeka szereg notek o bohaterach gry oraz Rycerzach Okrągłego Stołu, rysunkowe przerywniki fabularne, artwarki oraz utwory muzyczne.





# OJCIEC CHRZESTNY II

## ŻYCIE DONA JEST USŁANE TRUPAMI TOWARZYSZY



txt: GONZO

X360/PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■  
 DŹWIEK ■■■■■■■■■■  
 MIÓD ■■■■■■■■■■  
 DESIGN ■■■■■■■■■■

**MIEŁU:** Dacie wiarę, że *Godfather II* hula na tym samym silniku, co *Dead Space*? Patrzę i oczom nie wierzę. Przecież to wygląda okropnie; samochody dorysowują się znieczka na pustej ulicy! Już nie mówię, że animacja bohaterów to jakiś żart. Tak, przyznaję się do winy, jestem trochę wzrokowcem. Gry nie muszą być piękne, ale błagam niech wyglądają tak, żeby mi się nie robiło niedobrze, kiedy na nie patrzę. Strzelanie, skradanie i walka są przerażająco drętwe. Żeby było jasne, nawet nie próbuję silić się na obiektywizm. Zwyczajnie mi się ta gra nie podoba, jest nudna, brzydka. Kiedy muszę się zmuszać do grania, wiem, że czas powiedzieć pass. 5/10

**O** prawdziwości tego stwierdzenia mieli okazję przekonać się wszyscy bohaterowie filmów, gier i książek, jacy w pewnym momencie wstąpili w szeregi mafii i, nie daj Boże, awansowali. Oprócz cieszenia się urokami wystawnego życia, musieli rozmyślać nad wieloma kwestiami filozoficznymi. Z tą o kruchości życia na czele. Przecież wystarczy niepełna seria z tommy guna i człowiek odkłada łyżkę. Kopie w kalendarz. Wyskakuje z butów. W każdym razie nic przyjemnego go nie czeka.

Filmy o rodzinie Corleone to dziś nieco zleżałe obrazy, które na szczęście ciągle potrafią przykuć do ekranu – jak widać zdobyte Oscary nie poszły na marne. Pierwsza gra na podstawie „Ojca chrzestnego” wypadła całkiem nieźle, przynajmniej ja bawiłem się niezgorzej wśród znanych postaci i znakomicie odwzorowanej otoczki. Czy potrzebna była druga część? Cóż, EA potrzebuje także gier na licencjach, bez nich firma mogłaby sobie podarować finansowanie takich projektów, jak *Mirror's Edge*. *Ojciec Chrzestny II* majaczył na horyzoncie od dłuższego czasu, ale nie zapowiadał się wyjątkowo okazale. Ot, kolejny sandbox, tyle że poparty solidną marką. Gra nie podnosi ciśnienia, ale spędza się przy niej czas jak z dobrym kumplem; wiele mu się wybacza, a od czasu do czasu zaskoczy czymś fajnym. Tak to już z nimi jest.

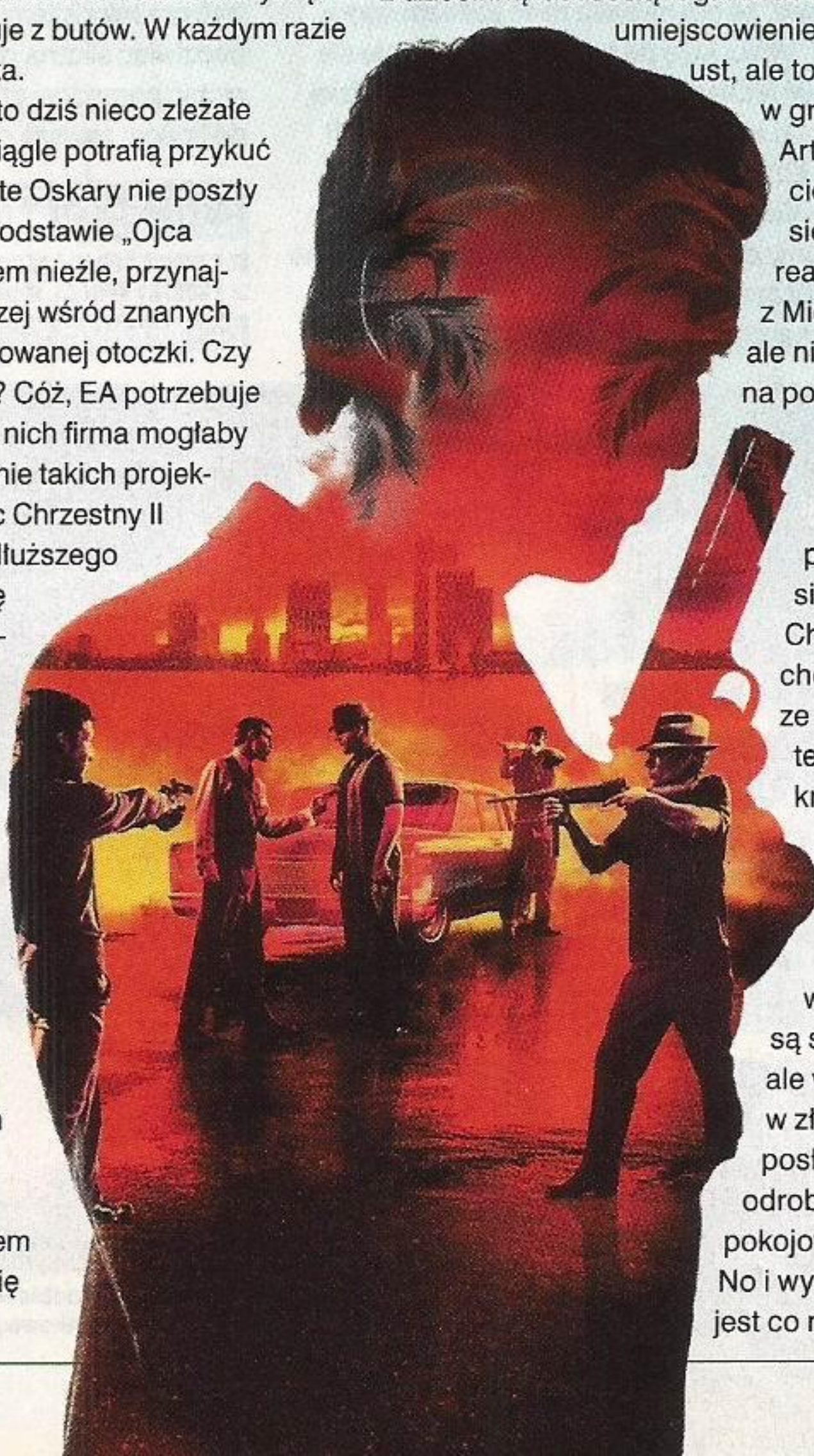
### CASINO DOMINIQUE

Przed zagranieniem wiedziałem jedno – nie chcę wcielić się w serbskiego emigranta ani fana Harleyów, potrzebowałem gościa, z którym mógłbym się żyć od początku, swojaka.

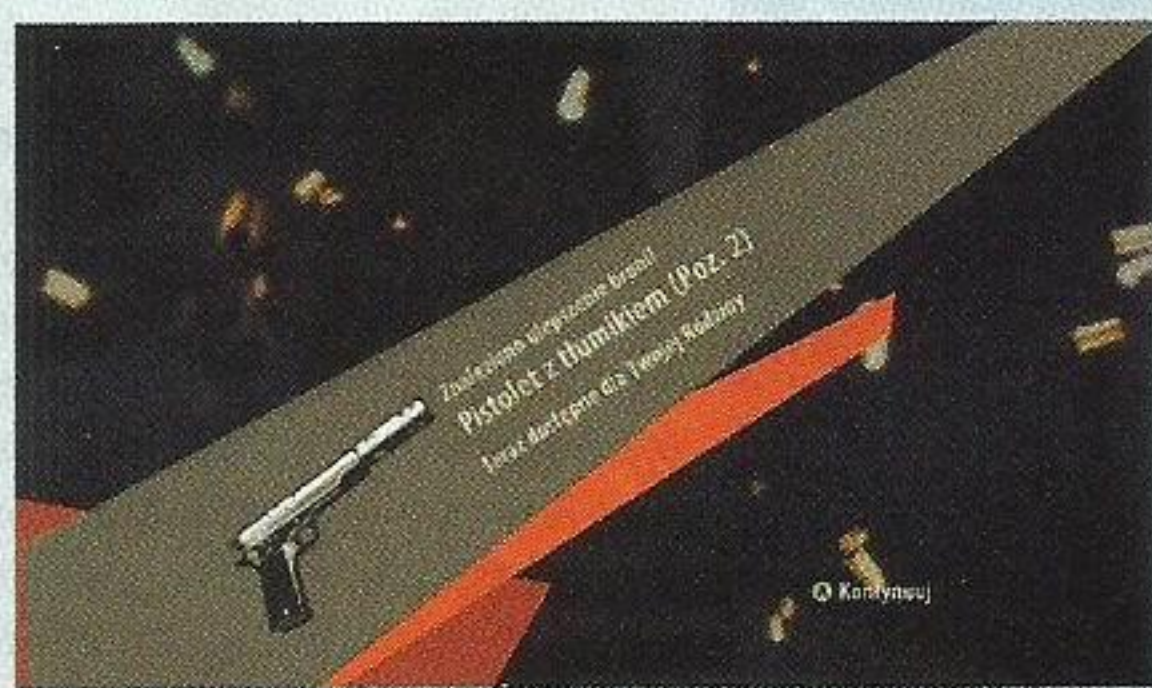
Rozbudowany edytor postaci w *Ojcu Chrzestnym II* to pierwsze na co trafiłem i bez dwóch zdań – trafiłem bez pudła. Charakter i imię Dominika są odgórnie ustalone, ale pozostałe cechy zależą od gracza. Stworzyłem koleżkę na granicy przerośniętego mięśnia piwnego, z krzaczastymi brwiami i stylowymi pekaesami na policzkach. Przesuwając suwaki można z dziecinną łatwością regulować takie szczegóły, jak

umieszczenie oczu czy wielkość ust, ale to raczej standard w grach od Electronic Arts. Ważne, że Dom ciekawie wpisuje się w ojcochrzestne realia, kumpluje się z Michaeliem Corleone, ale nie jest chłopcem na posyłki – od początku buduje siłę własnej rodziny.

Z większą przyjemnością siadałem do *Ojca Chrzestnego II* niż choćby *GTA IV*, głównie ze względu na charakter Dominika, a konkretniej możliwość wpływu na jego zachowanie. Część dialogów pozostawia wybór, opcje nie są szalenie oryginalne, ale wystarczające, by w złym humorze móc postać wiać, a przy odrobinie dobrych chęci pokojowo porozmawiać. No i wykorzystanie licencji jest co najmniej niezłe,



**CO SIĘ PATRZYSZ?** Przechodnie nie zachowują się jakby nie zauważali strzelanin i bijatyk z udziałem Dominika. Wprost przeciwnie – przy najbliższej okazji pobiegą po gliny. Trzeba ich uciszyć szybko, a sprawnie.



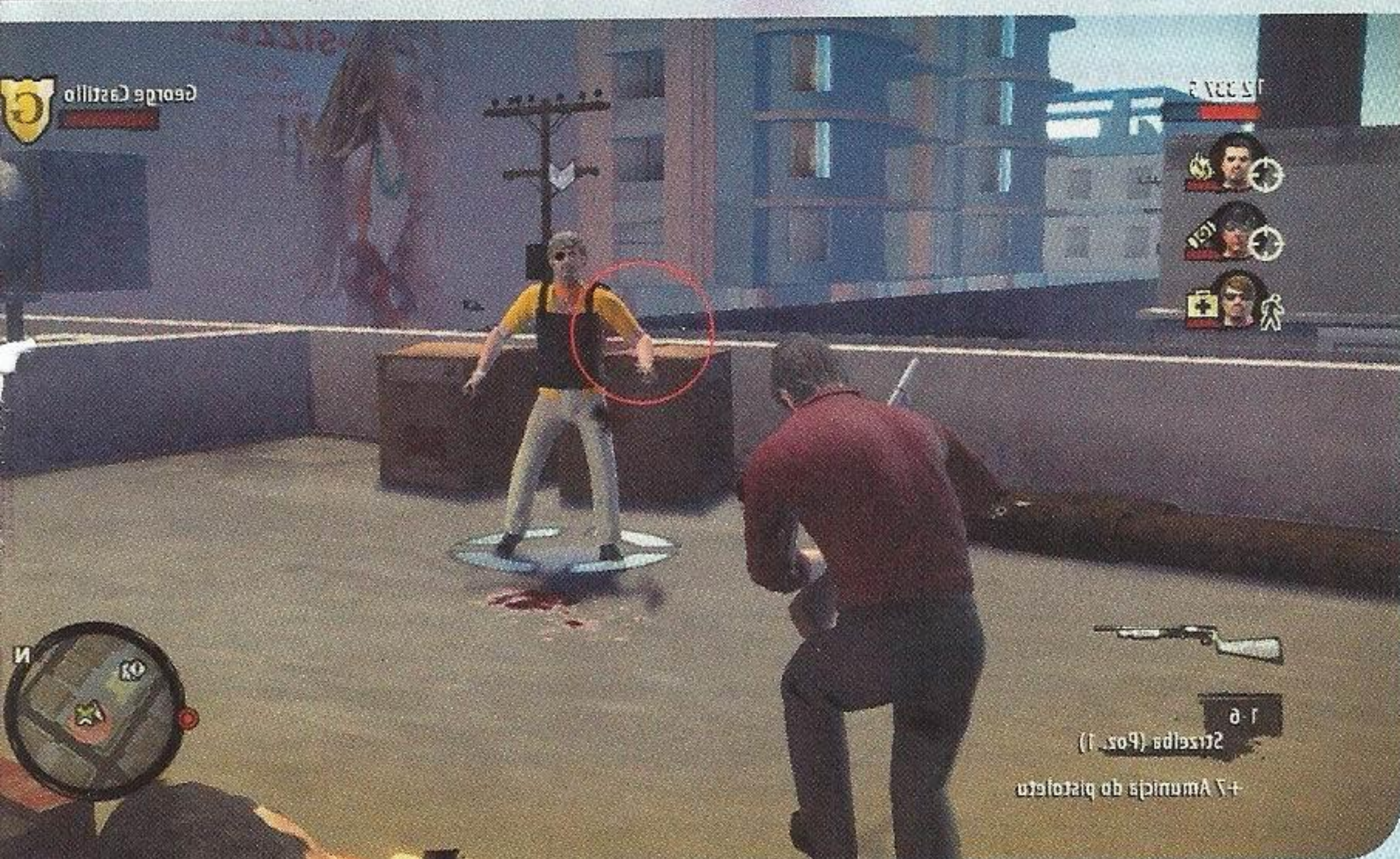
**PROSTO Z POLSKI** W grze można wybrać język polski, zaś lokalizacja objęła wszystkie napisy. Tekstu jest wcale niemało, bo oprócz dialogów tłumacze musieli ogarnąć Widok Dona i wszystkie występujące tam opcje. Całość wypada profesjonalnie, postacie klną nie gorzej niż niektórzy prezenterzy serwisów informacyjnych. Rurku?

że wspomnę zamach na Franka Pentangeliego pokazany z nowej perspektywy i obecność przy obchodach Nowego Roku 1959. W czasie i miejscu, kiedy na Kubie następuje przewrót i świat w regionie staje na głowie. To fantastyczne momenty i jeśli darzycie film czymś więcej niż uwielbieniem, nie zawiedziecie się. Jasne, najpierw trzeba tyknąć konwencję, bo hasanie po mieście z wywalonym gnatem i finiszerą na przechodniach nie są solą dzieł Coppoli. Z czasem wszystko staje się łatwiejsze, szczególnie jeżeli alternatywą miał być brak gry na licencji „Ojca chrzestnego”. Scenarzyści zrobili co mogli, gra w aspekcie czerpania z oryginału jest podobna do pierwszej części.

### PATRZĘ OCZAMI DONA

Nawet silna pozycja Dominika nie oznacza, że nie będzie on osobiście uczestniczył w zastraszaniach i wymuszaniach. Każde z trzech, niewielkich, odblokowywanych miast (Nowy Jork, Miami, Hawana) trzeba przejmować powoli, wykorzystując inne rodziny i zajmować ich miejsce. Element strategii dodaje Widok Dona – mapa całego obszaru z zaznaczonymi najważniejszymi punktami: burdelami, sklepami i siedzibą wrogów. Zgadliście, gra polega na sukcesywnym przejmowaniu lokali, przy czym działa tutaj system znany z planszowego Monopolu i kilka przybytków z tej samej branży skutkuje bonusem. Mogą to być opancerzone samochody albo mocniejsza broń, ale ja nie miałem problemów z przechodzeniem





**RESERVOIR DOGS** Towarzysze są zawsze chętni do pomocy, ale ranni wracają do zdrowia długie kilkanaście minut. Czasem lepiej ich oszczędzić.



**PANCERNY PAGÓREK** Trzy taksy na cztery widoczne samochody, sklonowane palmy w tle i znikoma liczba przechodniów. A i tak klimat Ojca Chrzestnego II jest do tyknięcia.

a kolegów warto wozić po mieście, bo potrafią wychylić się z bronią przez okno i pomachać przeciwnikom kulami na pożegnanie. Tacy są towarzysze.

#### JEAN CLAUDE SEAGAL

Model jazdy nie przeszedł potrzebnej metamorfozy, to nadal dziwaczna zręcznościowa wariacja, jednak umiejscowienie gry w połowie XX wieku sprawia, że samochodami nie sposób się rozpędzić. Dużą część gry i tak pokonuje się z buta, bo nie da się inaczej przejmować budynków. Zastosowano prosty system osłon, przy jego użyciu każda wymiana ognia jest banalna, w przeciwieństwie do sytuacji, kiedy Dominik wychynie zza winkla. Zostaje błyskawicznie podziurawiony kulami i nawet najlepsi towarzysze nie potrafią wiele zdziałać. To nie jedyny element, w jakim Ojciec Chrzestny II wymaga doszlifowania – nie podobały mi się ociężałe animacje wdrapywania się na drabiny, zawodząca detekcja kolizji i brak takiej fizyki, jaką zastosowano w GTA IV. Wiem, że Electronic Arts to jeszcze nie Rockstar, ale hej – upłynął prawie rok od premiery przygód Niko Belica!

Taka jest cała gra: znacznie ulepszona względem „jedynek”, ale mimo wszystko mocno spóźniona. Nierzadko coś dorysuje się na horyzoncie, wiele rozwiązań jest topornych, ale Ojca Chrzestnego II ratuje klimat, który po części udało się zachować. Fakt, brakuje wsparcia Ala Pacino, ale Robert Duvall jako Tom Hagen i inni, mniej znani aktorzy, świetnie wywiązują się z zadania, co w połączeniu z nieśmiertelną muzyką jeszcze mocniej zbliża grę EA do filmu. Tych kilku godzin spędzonych w skórze Dominika nie mogę zaliczyć do straconych i mimo pewnego anachronizmu, jest to lepszy tytuł niż można było oczekiwać po zapowiedziach. Dla fanów oryginału rzecz warta uwagi, bo do czasu Mafii II raczej nie szykuje się nic w podobnych realiach. ■■

**OCENA 6.6/10**  
**POŻYCZ CHWILĘ W ŚWIECIE VITO CORLEONE**  
**UŚWIADOMIĆ SOBIE, ŻE NIE WSZYSTKO BYŁO WTEDY KONKRETNE**  
**TRZYMAJ DOBRE GRY BLISKO, A ŚREDNIE JESZCZE BLIŻEJ**

gry bez ich pomocy. Co ważne, wrogie familie będą starały się odbić swoje dawne sklepy, więc warto oddelegować do każdego ochronę (płatną), jednego z przybocznych mafiosów albo za każdym razem fatygować się osobiście. Jest to o tyle uciążliwe, że przeciwnicy nie zapominają o nas, gdy opuścimy miasto i trzeba potem martwić się o posiadłości. Całe szczęście, że miasta są mniejsze, bo dzięki temu łatwiej się w nich połapać i nie trzeba co chwila zerkać na mapę.

Wybicie wszystkich ochroniarzy miejscówki nie skutkuje automatycznym jej przejęciem. Zostaje właściciel, który wbrew pozorom nie daje się tak łatwo przekonać,

zabawa zaczyna się, kiedy Dom postanawia ubić kogoś własnoręcznie. System pozwala na brutalnie wyglądające nelsony, proste combos, podduszenia, można nawet wyjechać z kolanka. Kobiacie. Nie miałem oporów, bo przy większych zadymach zaczynają zbierać się świadkowie i bez wyeliminowania ich, można być pewnym policji na karku.

Na końcu każdej miasteczki czeka najeżona przeciwnikami rezydencja wrogiej rodziny, choć walka z nimi nie sprawia kłopotów, o ile pozna się podstawowe zasady gry. Mam tu głównie na myśli werbowanie koleżków, którzy będą podążać za Dominikiem i przy

nadarzającej okazji wspierać go swoimi umiejętnościami. Maksymalnie może być ich czwórka jednocześnie, gra pozwala na awansowanie ich nawet do poziomu consigliere, więc chłopaki mają o co rywalizować. Skład na misje warto dobierać z głową, często gra podpowiada, że przyda się człowiek od materiałów wybuchowych, ale nie zawsze i dlatego zatrudnianie samych karków nie jest najrozsądniejszym wyjściem. Przyboczni żołnierze Doma nie są szczególnie rozbawieni, ale najważniejsze, że bez problemu znajdują drogę do drzwi samochodu. Mało rzeczy bardziej denerwuje w grach niż pomocnik błądzący wokół auta,

### TAKA JEST CAŁA GRA: ZNACZNIE ULEPSZONA WZGLĘDEM „JEDYNKI”, ALE MIMO WSZYSTKO MOCNO SPÓŹNIONA. OJCA CHRZESTNEGO II RATUJE KLIMAT, KTÓRY PO CZĘŚCI UDAŁO SIĘ ZACHOWAĆ

a zabicie go nie rozwiązuje kwestii. Trzeba kombinować – niektórzy reagują na demolowanie lokalu, inni znikną kiedy Dominik zacznie odważnie poczynać sobie z ich dziewczynami, tych najmocniejszych twardej przekona dopiero strzał w kolano albo groźba wyrzucenia przez okno. Taka forma mini-gier jest całkiem przyjemna, w prawym górnym rogu widać pasek postępu przekonywania kolejnych koleżków, więc wystarczy chwilę poeksperymentować i voila – kolejny sklep przechodzi pod ochronę rodziny. Do dyspozycji jest kilka ciekawych broni z epoki, na czele ze wspomnianym tommy gunem czy garotą, ale prawdziwa

#### Obejrzyć mafię



Gangi to wdzięczny temat na film, dlatego oprócz trylogii Coppoli powstało kilka obrazów wartych wzmianki. Niedawno w kinach gościła „Gomorra”, specyficzna opowieść o włoskiej mafii, nie porywająca od pierwszego wejścia, ale na pewno warta podarowania szansy. Jednak nieporównywalnie większą furorę zrobiła swego rodzaju „Rodzina Soprano”, serial z brawurową rolą Jamesa Gandolfiniego jako współczesnego przywódcy mafijnej rodziny. Bardzo sugestywnie przedstawiono półświatki w zalanej deszczem „Drodze do zatrącenia” z Tomem Hanksem, który to film wspominam jako zdecydowanie warty wagarów. Poza tym dość złożony portret gangów zaprezentował Nolan w „Mrocznym rycerzu”, szczególnie jeśli zna się komiks i obejrzy film zwracając uwagę na ten wątek. Jednak żaden z powyższych nie umywa się do pierwszych dwóch części „Ojca Chrzestnego”. To klasyka na razie wygrywa.



# SINGSTAR

## - VOL 3 - QUEEN

### WIOSNĘ WITAMY ŚPIEWAJĄCO



txt: MIELU

PS3 | PS2

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA   
DŹWIĘK   
MIŁOŚ   
DESIGN

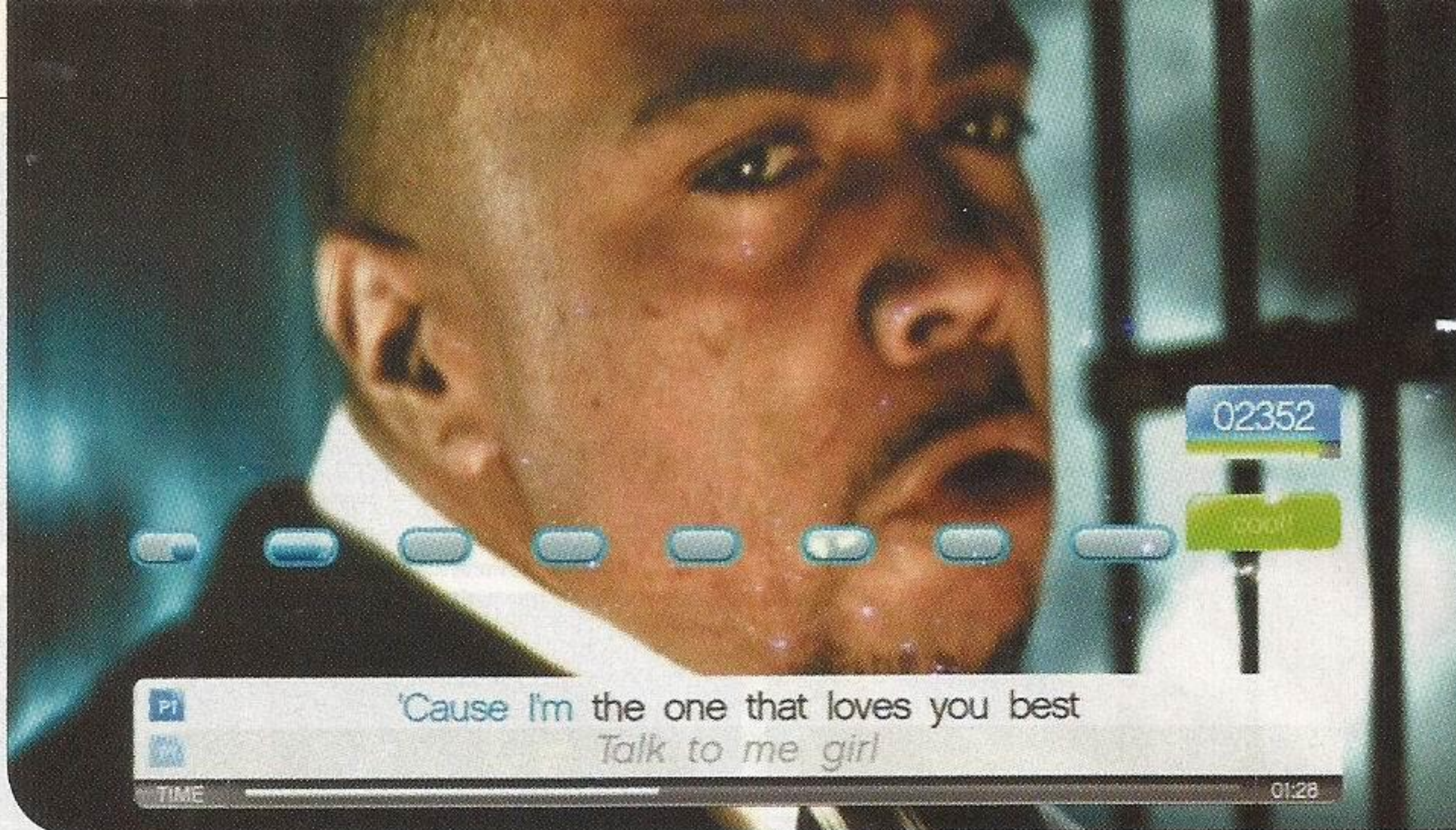
**GULASH:** Kolejna porcja SingStarów? Nie ma problemu, tykam jak pelikan, zawsze dobra rzecz na imprezach... Choć muszę przyznać, że ostatnio szala partykickera przechyliła się w stronę Guitar Hero. Queenów nie lubię i nie polubię, vol.3 ma fajne kawałki i wybrałbym właśnie ten tytuł. Natomiast może czas już, by polskie kawałki zaczęły się pojawiać w SingStore, albo w ogóle czas na kolejnego polskiego SingStar? Chyba każdy chce pokrzyknąć „będę brał cię - w aucie - cie - eche”. 7/10

**Ś**piewać każdy może pod warunkiem, że jest posiadaczem PS2 albo PS3. Patrząc na liczbę wydanych do tej pory części SingStara, zastanawiam się na co wciąż czeka Microsoft. Jedne Lipsy wiosny nie czynią, trzeba brać przykład z konkurencji i zalewać rynek kontynuacjami. Dopiero co (w grudniu) Gulash zdzierał gardło na SingStarach: Abba, Sing Along With Disney i BoyBands vs GirlBands, a już mamy okazję przetestować kolejną grę z serii. Chwytny mikrofony i dajemy czadu. Sąsiedzi znów nie będą mogli spać.

#### VOL. 3 (PS3)

To trzeci „normalny” SingStar na PlayStation 3. Normalny, czyli zawierający po prostu różne piosenki dobrane bez żadnego klucza. Ot, zwykła składanka, na której znalazły się najróżniejsze kawałki zarówno z zeszłego roku, jak i sprzed kilkunastu, kilkudziesięciu lat. Można spróbować swoich sił w śpiewaniu takich staroci, jak „Copacabana” Barry’ego Manilowa, „Ebony and Ivory” McCartneya i Stevie Wondera oraz „Babooshka” Kate Bush, albo wrzucić na ruszt coś na czasie, jak choćby „Shut Up And Let Me Go” ekipy The Ting Tings, która wystąpi na tegorocznym Open’erze w Gdyni albo „Apologize” czy „The Way I Are” Timbalanda.

Vol. 3 to kolejna próba zadowolenia fanów różnych brzmień. Jest Aerosmith, Gwen Stefani do spółki z Akonem, Michael Jackson, ale także Dizzee Rascal, Smashing Pumpkins czy Take That. Jest to bardzo różnorodna mieszanka i bardzo dobrze sprawdza się na imprezach. Nie ma szans, żeby płyta szybko opuściła

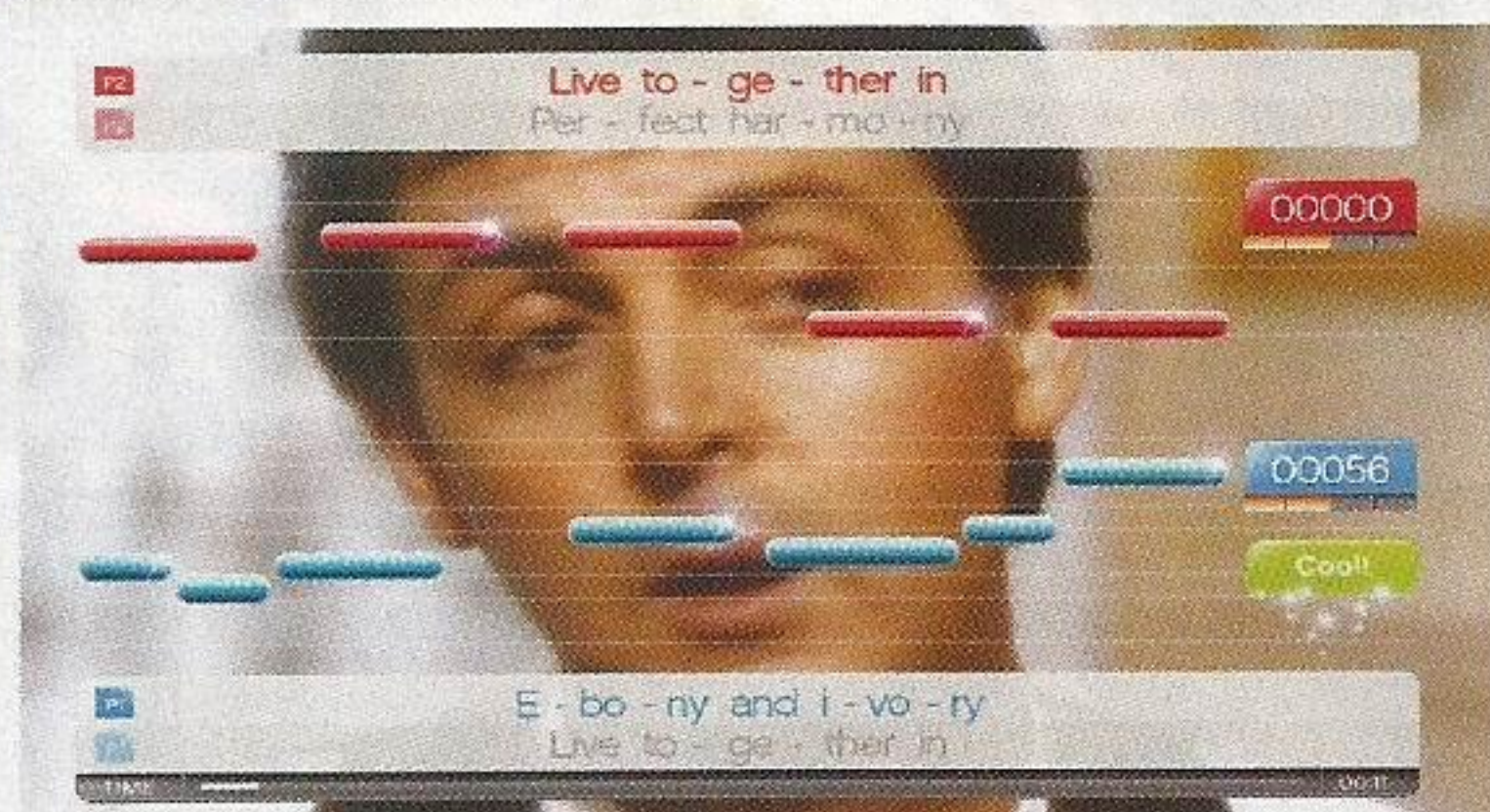


czytnik konsoli, zawsze znajdzie się ktoś chętny do śpiewania i o to właśnie chodzi, choć mimo wszystko uważam, że zestaw ten nie jest aż tak dobry, jak pierwsze SingStary na PS2. Ale to oczywiście kwestia gustu.

Było miło, lecz się skończyło, czas na kilka słów krytyki. Przez chwilę wydawało mi się, że Sony wydaje tę grę na płycie, bo ludzie jeszcze nie przyzwyczaili się do ściągania piosenek z SingStore. Myliłem się. Przede wszystkim wielu piosenek z Vol. 3 nie ma w ofercie wirtualnego sklepu, więc jeśli akurat one Was interesują, musicie wyłożyć pieniądze na cały zestaw. Może pojawią się z czasem, ale nie liczę na to, bo przejrzałem z ciekawości ofertę SingStore i nie znalazłem wielu moich ulubionych piosenek z poprzednich części gry. Byłoby fajnie, gdyby Sony uzupełniło braki.

Vol. 3 niczym nie różni się od poprzedniczek. Wciąż brakuje rozbudowanych opcji edycji własnych teledysków, nie ma także wsparcia dla trofeów, a szkoda, bo na pewno można w tym temacie podzielać i zachęcić do częstszego śpiewania również w mniej popularnych trybach, jak choćby Pass the Mic. Mam nadzieję, że Sony coś z tym zrobi i efekty zobaczymy już niedługo. Jeśli jeszcze nie macie żadnej gry z tej serii i dopiero chcecie zobaczyć jak wygląda karaoke na konsolach, poczekajcie na bezprzewodowe mikrofony, które ukażą się już niedługo i dopiero wtedy atakujcie. Albo zaczekajcie na Pop Edition (patrz: ramka).

**vol. 3** Najlepszy SingStar? Nie tym razem. Oczywiście wszystko zależy od gustów graczy, bo też ciężko sprzeczać się o to, które piosenki są najlepsze. W moim rankingu rządzą SingStar 80s w polskiej wersji oraz Original i Pop. Ale w nich nie można nagrać swojego występu i wrzucić go do netu.



#### QUEEN (PS2, PS3)

Jeszcze nie tak dawno temu – przy okazji recenzji SingStar: Abba – pisałem, że nie kupiłbym gry dla piosenek jednego zespołu. Właśnie nadszedł czas zmienić zdanie. Co prawda do fanów twórczości Freddiego M. i jego ekipy nie należę, ale prawda jest taka, że spośród dwudziestu pięciu (na PS3, 20 w wersji na PlayStation 2) kawałków przynajmniej większość to megahity, które zaśpiewa absolutnie każdy. Kto nie zna „Radio Ga Ga”, „Bohemian Rhapsody”, „Under Pressure”, „Who Wants to Live Forever” albo „I Want to Break Free”? A to dopiero wstęp, bo przecież dalej są takie miażdżące tytuły, jak „Another One Bites the Dust”, „I Want It All”, a także nieśmiertelne „We are the Champions” i epickie, elektryzujące „The Show Must Go On”. Posiadacze PS2 nie powinni się dwa razy zastanawiać, tylko szybko skoczyć do sklepu i kupić tę grę. Natomiast jeśli chodzi o wersję na PS3, to sprawa jest o tyle ciekawa, że sporo piosenek Queen znajduje się w ofercie wirtualnego sklepu SingStore, więc warto pomyśleć czy lepiej wydać pieniądze na płytę czy zainwestować w konkretne utwory.

Podobnie jak w przypadku Abby, teledyski są niestety nienajlepszej jakości, ale taki ich urok, lepiej już raczej nie będą wyglądać. Da się to przeżyć, zresztą i tak większość klipów w SingStarze straszy niską rozdzielczością. Aha, podobnie jak w przypadku Vol. 3 możecie zapamiętać o trofeach, edycji własnych teledysków i bezprzewodowych mikrofonach. Ale w tym przypadku tracklista jest o wiele ważniejsza niż te drobne detale. Piosenki Queen to gwarancja dobrej zabawy. Skrzyknijcie znajomych, sami zobaczycie i usłyszycie, co będzie się działo. ■■

**OCENA VOL. 3** 7.0/10

■ DOBRZE DOBRANE, RÓZNORODNE KAWAŁKI  
■ BRAK ZMIAN, TROFEÓW, EDYCJI KLIPÓW

**CZAS RUSZYĆ Z MIEJSCA**

**OCENA QUEEN** 8.0/10

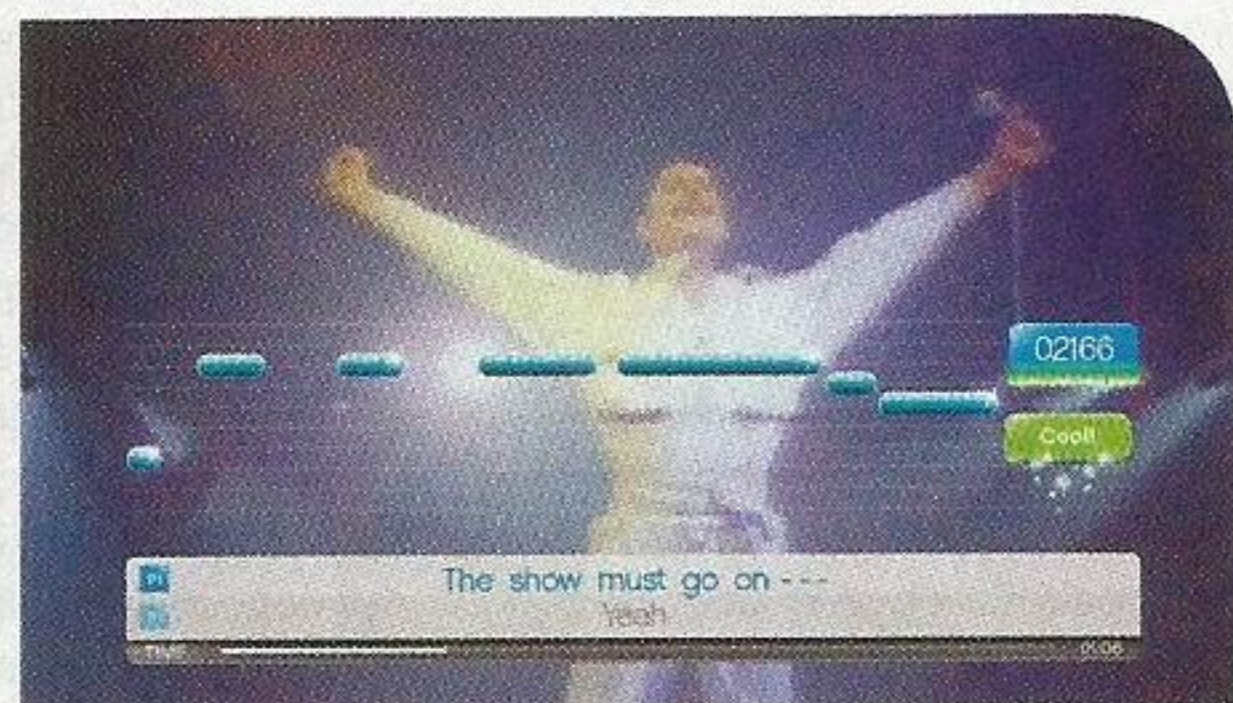
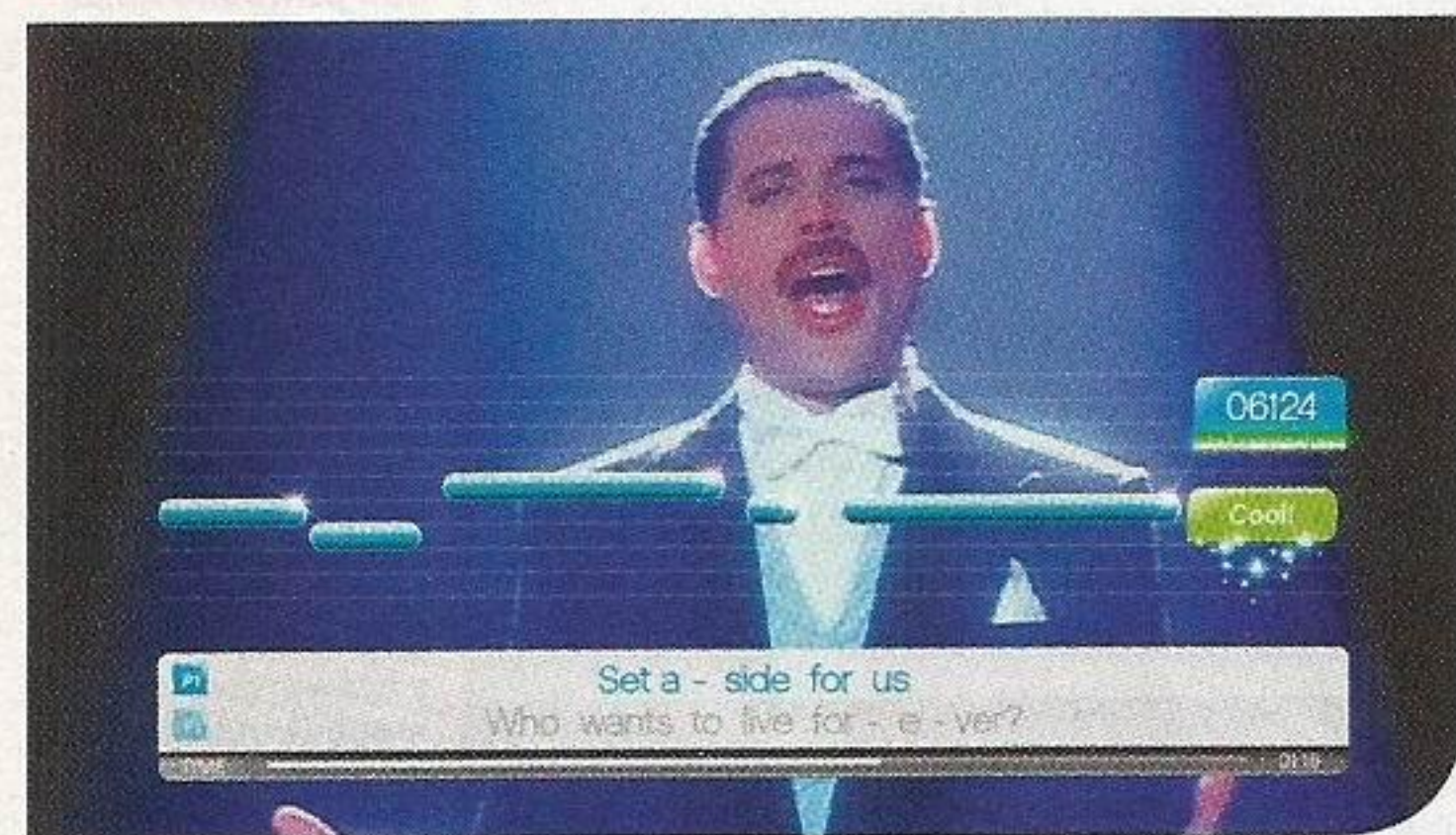
■ „RÓZNORODNOŚĆ”, MUZYKA, FABUŁA, ATMOSFERA  
■ STARE MECHANIZMY

**WE WILL ROCK YOU!**

#### Bez kabli?



W chwili, gdy czytacie te słowa, bezprzewodowe mikrofony powinny być już dostępne w sklepach. Według zapewnień producenta, mają one działać zarówno z PlayStation 3, jak również z jej wielką poprzedniczką, aczkolwiek na PS2 niestety nie zadziała opcja sterowania za pomocą głosu. Być może Sony uznało, że nie warto tracić czasu na opracowanie oprogramowania dla starszej konsolki i również w ten sposób chcą zachęcać do przesiedania się na nowszą, potężniejszą platformę. Jeśli nie wydarzy się nic złego (upadek komety, trzęsienie ziemi) powinniśmy sprawdzić nowe mikrofony w akcji w przyszłym miesiącu. W kwietniu do sklepów uderzy kolejna część SingStara o podtytuł Pop Edition, która wyznaczy nowe standardy dla serii (m.in. wspomniane sterowanie głosem). Na liście wykonawców znajdują się Queen, Robbie Williams, Sugababes, Kaiser Chiefs, The Police, The Killers, Amy Winehouse, Bon Jovi i jeszcze kilkanaście innych zespołów i wokalistów. W sumie trzydzieści piosenek, z których część wcale nie jest tak bardzo popowa, jak sugeruje tytuł gry.



**QUEEN** Wersja na PS2 jest niestety okrojona. Mniej kawałków, nie ma opcji zrobienia zakupów w SingStore. Krótko mówiąc, jeśli chcecie się dobrze bawić, kupujcie śmiało, ale prawdziwy „fun” znajdziecie tylko na PlayStation 3. Nie, oczywiście żartuję. W obu wersjach zestaw piosenek miażdży.







# WANTED WEAPONS OF FATE



txt: qsh

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Universal
- Producent: Grin
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■  
DŹWIĘK ■■■■■■■■  
MIÓD ■■■■■■■■  
DESIGN ■■■■■■■■

**GULASH:** Nie tylko GTFO ale też FUGLY, przynajmniej na screenach. W akcji jest trochę ładniej, ale też jak na poziom 2009 roku niespecjalnie. No i to, co qsh napisał: trzy godziny, zero multi, zero czegoś świeżego. Widać, że szwedzi z Grin to po prostu zdolni rzemieślnicy, ale na razie nic ponadto. Stąd możemy zacząć obawiać się o Bionic Commando, które szykują dla Capcom i nowego Terminatora. 5/10

## POSZUKIWANY WOLNYM POPOŁUDNIEM

**B**rak czasu na granie? Mistrzowskie opanowanie danego tytułu zabiera zbyt dużo godzin? Utknęło się na szefie i ni cholery nie da się przejść dalej? A może po prostu masa obowiązków skutecznie uniemożliwia przechodzenie kolejnych gier? Jeśli na którekolwiek z tych pytań pada odpowiedź twierdząca, oto gotowe rozwiązanie. Wanted: Weapons of Fate jest grową adaptacją filmu bazującego na komiksie. Jak na tego typu grę przystało, nie należy spodziewać się jakichś totalnie niesamowitych patentów, odkrywczości i łamania konwenansów. Wypada jednak od autorów wymagać przynajmniej minimum przyzwoitości. Bo jeśli nie szanuje się klientów, prędzej czy później któryś z nich może strzelić sprzedawcy w pysk klawiaturą, której rozpadające się klawisze ułożą w locie napis...

### GTFO

Kto oglądał film, ten wie do czego piję. Pamiętam, jak jeden znajomy zachwalał doznania z kina słowami: totalne odmóżdżone, ale efektowne i satysfakcjonujące. Nie bacząc na krytyczne opinie postanowiłem film Wanted przetestować na nowym sprzęcie. Ach, zwolnienie czasu i spektakularność ponad wszystko! Siedziałem nie raz i nie dwa z uśmiechem na twarzy powtarzając sobie coś jakby: nie, to niemożliwe! Ale świetnie, że ktoś na to wpadł! Gdy w totalnie zwolnionym tempie koło wyskakuje przez okno, albo strąca wroga pociski swoimi,

każdy zdrowy facet poczuje przyjemne mrowienie w dolnych partiach pleców. W chwili, gdy ponętna Angelina Jolie kręci czym ją natura obdarzyła i wywija pistoletami, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że oto film dla każdego samca o marzeniach każdego samca.

Skąd taki przydługawy wstęp z – mogłoby się wydawać – urwaną myślą? Otóż jestem świeżo po ograniu W:WoF i przyznaję bez bicia, przeszedłem całą grę w trzy i pół godziny.

### 3.5H

Średnie zarobki w Polsce wymagają, by jednak w miarę roztropnie wydawać złotówki, prawda? To w takim razie proszę pokazać mi chętnego, który położy na ladzie dwie stówki i zamieni je na płytę z grą, którą jeszcze tego samego dnia (założywszy, że dokona zakupu przed 20) może ukończyć. I właśnie to jest przyczyną, dla której muszę poważnie zdewastować ocenę Wanted. W mojej opinii jest po prostu niedopuszczalne, by za ten tytuł żądać tyle kasy, jak za – nie przebiegając zbyt długo – Gears of War 2 czy Killzone 2. WoF nie wymagał ode mnie zbyt wielkiego poświęcenia, pękt przy jednym posiedzeniu w momencie, w którym zacząłem się wkręcać.

Jak łatwo wywnioskować, jest to strzelanina z widokiem zza pleców bohatera, która w dużej mierze opiera się na korzystaniu z zasłon wszelakiej



maści, wychylaniu się i prowadzeniu ognia zaporowego. Delikatny akcent walki wręcz został zastąpiony króciutkimi scenkami odpalanymi jednym przyciskiem, w których to Wesley (lub inna postać) posyła na tamten świat swoją ofiarę.

Ale po kolei. Akcja zaczyna się dosłownie chwilę po wydarzeniach z filmu. Głównym bohaterem jest rzeczony Wesley, totalnie przeciętny chłopak, którego historia jest tak mało wiarygodna, że aż pocieszna. Młodziak ma problemy z koncentracją, jest niedoceniony, zniechęcony, biedny, popychany przez szefową, a dziewczyna zdradza go z kumplem z pracy. Tego dowiadujemy się z filmu. Tego, oraz faktu, że Wesley jest synem Crossa, legendarnego zabójcy zrzeszonego w pradowanej organizacji. Oskarżając fabułę filmu i gry to oczywiście mrzonka, ale asumpt do zabijania jest. Tajemnicza śmierć matki Wesleya w grze zostaje uwypuklona, a rozwiązanie zagadki pozostawiam chętnym, którzy się kuszą.

### WANTED: WYPOŻYCZALNIA

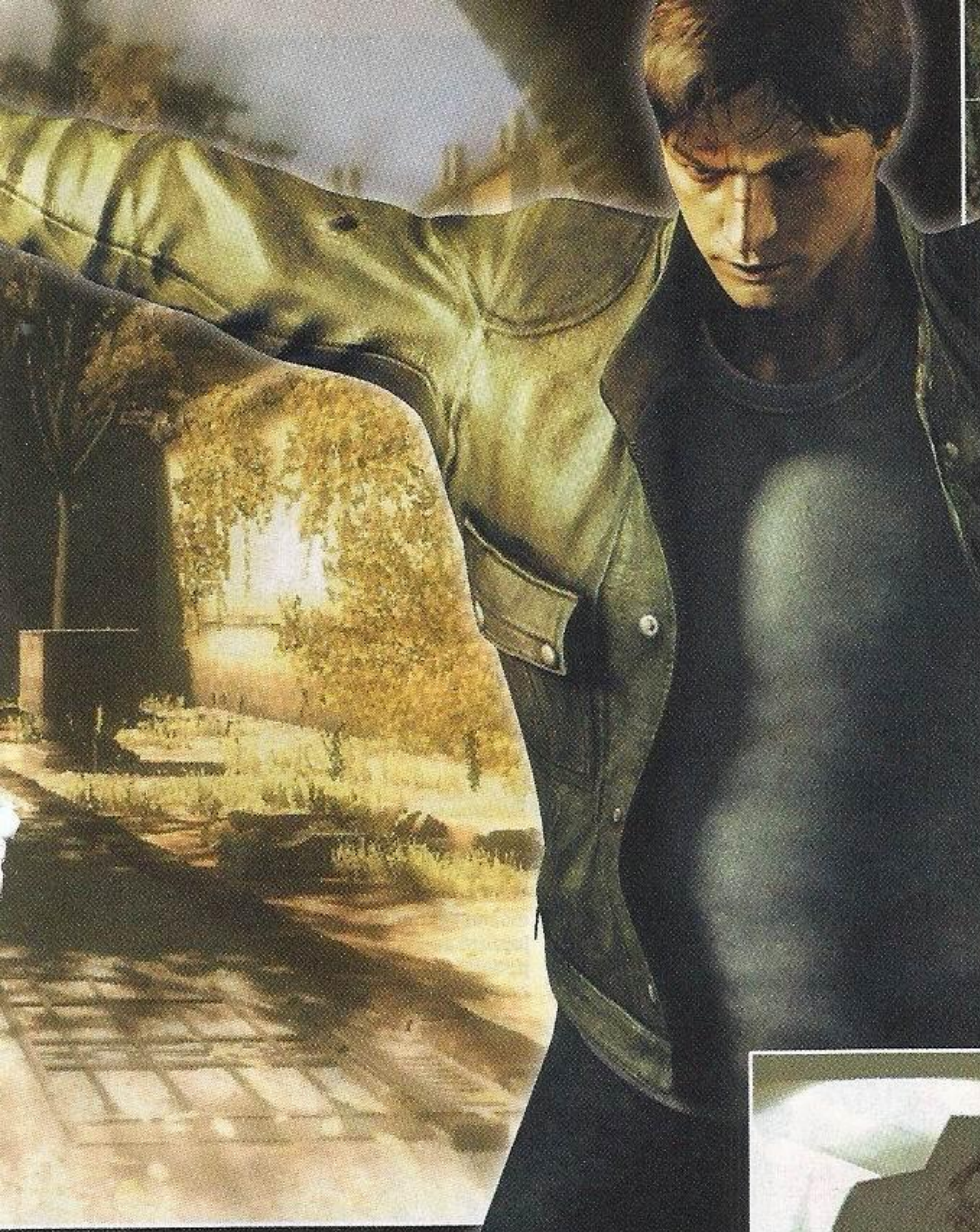
Akcja zaczyna się od razu z grubej rury i w sumie nie zwalnia na dłużej, niż kilka chwil. Nie ma czasu na zwiedzanie, zresztą nie o krajobrazy tutaj chodzi. System poruszania się, celowania i ostrzeliwania zza zasłon sprawdza się solidnie i na całe szczęście nie uprzykrza tych kilku godzin spędzonych z grą. Kontrolujemy albo Wesleya, albo – w misjach retrospekcyjnych – jego ojca



**DZIABNIJ TYPA** Gdy stoi się za przeszkodą i jest ona dość wąska, a zaraz po drugiej stronie czai się wróg, może pojawić się ikona ataku w zwarcu. Wtedy Wesley wykona szybki manewr i przebijie nieszczęśnikowi czaszkę.



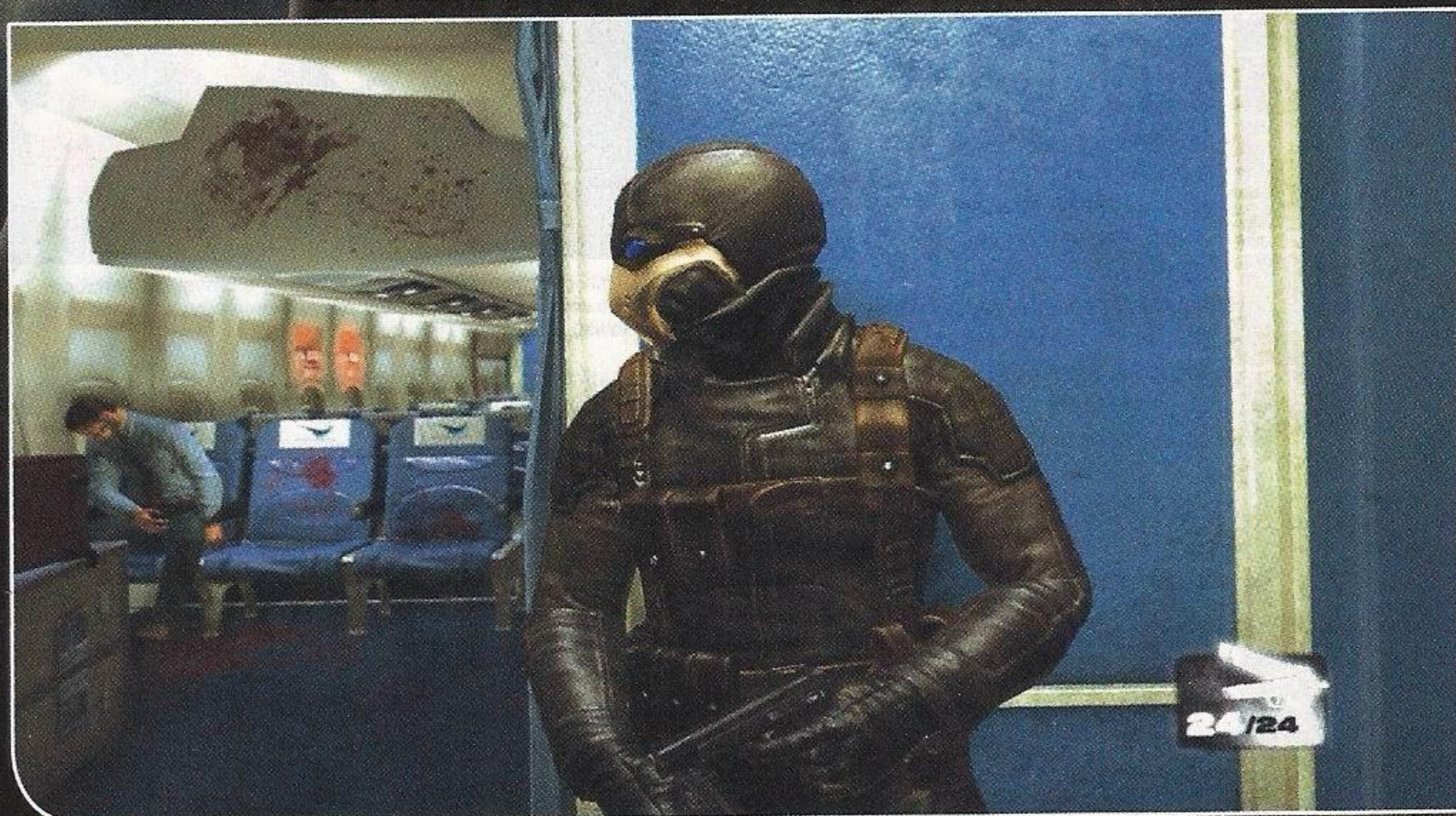
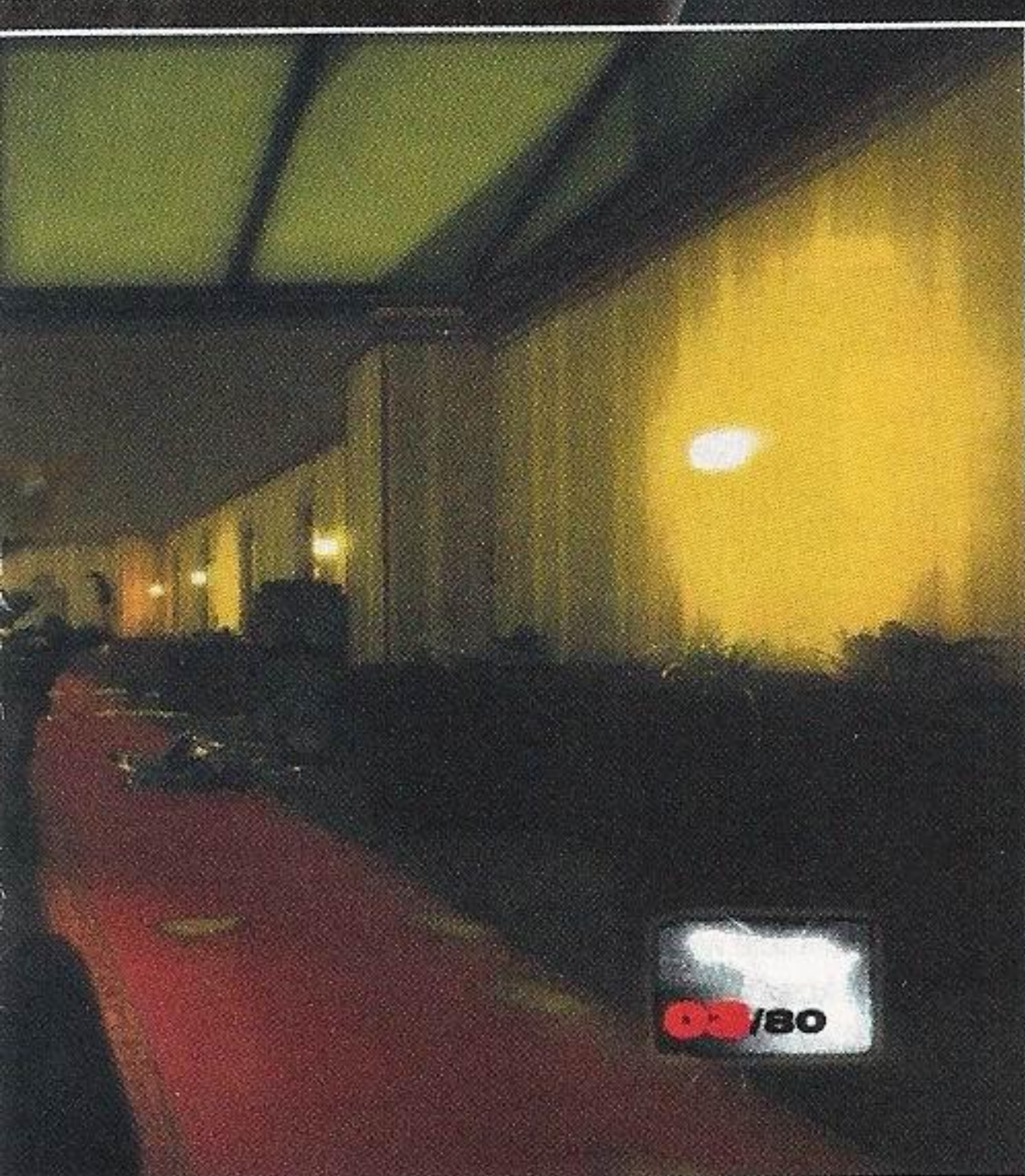




**DWIE WIEŻE** Dwa razy prawie dałem się podejść, dwa razy w taki sam sposób. Akcja z wieżyczką polega na ostrzeliwaniu placu pełnego wrogów. Żeby się ukryć, trzeba podnieść lufę. Inaczej ginie się momentalnie. Uwaga!



**CO ROZUMIESZ PRZEZ FUCK OFF?** Ostre języki w grze jest na porządku dziennym, olewaczy sposób bycia bohatera może urzec lub odrzucić. Mnie podszedł, jego pretensjonalny styl bycia jest przerysowany i prześmiewczy.



**PUSSYCAT** Nazwy poziomów trudności są mistrzowskie. Dawno się tak nie uśmieiałem. Okazało się, że zamiast Easy, Normal i Hard autorzy wrzucili odpowiednio: Pussy, Assassin i The Killer. Pussy!

chowają się. Następnie zaczyna się akcja. Sposobów jest kilka, ale po chwili okazuje się, że ze względu na znikomą inteligencję przeciwników i schematyczną budowę plansz od razu widać, jak sobie poradzić. Gdy koleś stoi i strzela, wystarczy go umiejscowić mniej więcej na środku ekranu, przytrzymać lewy spust, wymierzyć w głowę i posłać nabój. Jeśli chybi, nie straconego. Gra wybacza błędy i pozwala na spory brak skilla – główny bohater potrafi przyjąć na klatę dużo ołowiu, przez co zginąć jest trudno.

Etapy są w miarę zróżnicowane, w każdym chodzi jednak mniej więcej o to samo. Poza klasykami typu zabicie określonej liczby gości, jatki na czas czy strzelania z działka, nie znalazłem w Wanted absolutnie niczego nowego i przełomowego. Wręcz

rozmaitym obrazem. Uraczy za to płynną animacją, precyzyjnym i łatwym sterowaniem oraz efektownym podkręcaniem kul. Znak rozpoznawczy całego uniwersum Wanted znalazł się również w grze, ale jest na tyle prosty, że aż prostacki. Aby wykonać podkręcenie wystarczy wcisnąć R1 (RB) i wychylić galkę, a gdy linia trajektorii lotu pocisku zabarwi się na białą, puścić przycisk. Ot, cała filozofia. Oczopląsnę, bo często gęsto czas przy tym zwalnia, a kamera śledzi kulę, ale po jakimś czasie dostrzega się braki w kolizjach i animacjach śmierci. Aż chciałoby się zobaczyć, jak kulka świdruje czaszkę na wylot.

Parafrazując tekst pewnej piosenki: przeszedłem Wanted i mi się podobało. Nie jestem zachwycony grą, ale też nie będę rozpaczał, że straciłem czas. Najgorzej jednak, że w okienku „ocena” trzeba coś wpisać, a mi na myśl przychodzi niezbyt wygórowana wartość. Nie jestem w stanie sobie wyobrazić, jakim pyszałkiem trzeba być, by żądać za tak krótką grę (całkowicie pozbawioną multiplayera) równowartość pełnoprawnych tytułów. Jeśli będziemy kupować takie ewenementy, producenci podłapią trend i zaczną nam wciskać takie oto twory. Skandalicznie krótkie, rzemieślnicze, bez wyrazu. Fani ucieszą się, że mechanizmy nie zostały pokopane. Reszta skrzywi zgrzyt i zaklnie pod nosem, gdy zrozumie, że za dwieście złotych można spędzić trzy i pół godziny na mnóstwo lepszych sposobów. ■

Crossa. Obaj panowie to w zasadzie tylko kostiumy tej samej postaci (są identyczni, nie licząc drobnej zmiany w ekwipunku). Tychże kostiumów (tudzież skórek – byle nie skór) jest kilkanaście, ale nie ma to żadnego wpływu na rozgrywkę, a szkoda, bo można było pokusić się o różne umiejętności czy statystyki postaci i już byłoby po co ogrywać nawet kilka razy ten sam poziom. A tak – jeśli ktoś nie jest gigantycznym fanem Wanted lub „acziwmentową suczką”, to po prostu przejdzie grę raz i odda (odsprzeda, odstawi na półkę, ciśnie przez okno) ją do wypożyczalni. Nie macie wypożyczalni pod

## ZA DWIEŚCIE ZŁOTYCH MOŻNA SPĘDZIĆ TRZY I PÓŁ GODZINY NA MNÓSTWO LEPSZYCH SPOSOBÓW

nosem? Może kolega nie czytający N+ da się nabrać i wyda pieniądze na WoF? Byłoby nieźle, ponieważ...

### STRZELAJĄC PRZYJEMNOŚCIĄ

Przechodząc Wanted: Weapons of Fate bawiłem się dobrze. Nie jakoś wymiennie, bo do tego trzeba w obecnych czasach czegoś więcej, niż rzemiosła, ale wystarczająco dobrze, by czasu spędzonego z grą nie żałować. Co innego, gdybym na grę musiał wysupłać ciężko zarobione peeleny. Plutbym sobie w brodę niemilosierdzie. Bieganie i strzelanie jest przyjemne, ale system jest do bólu prosty. Press Start, postać zaczyna etap. Ślizg za zasłonę, nadbiegają złoczyńcy,

przeciwnie. Spodziewałbym się chorych kombinacji, zliczania punktów za sztuczki i udane manewry, no i przede wszystkim mini-gry z Angeliną, ale nic z tych rzeczy w grze się nie znalazło. Może autorzy liczyli, że wetkną je w kontynuację?

Wanted: Weapons of Fate przeznaczone jest dla bardzo wąskiego audytorium. Nie zachwyci obytych z najnowszymi hitami, nie rzuci na kolana patentami, smaczkami, czy dziwacznym scenariuszem.

### DYLEMAT MORALNY

Graficznie Wanted: Weapons of Fate nikogo nie oślni, ale też nie wydłubie oczu kanciastością, ząbkami,

### ODBLOKUJ?

Skoro można śmignąć cały tytuł w mniej niż cztery godziny, nie ma multiplayera, to na pewno bonusy są godne powtórnego przechodzenia, prawda? Guzik! Nic z tych rzeczy. Wanted oferuje jedynie nowe stroje dla postaci oraz dwa tryby, których nazwy są dość wymowne, a założenia aż nazbyt oczywiste. Pierwszym z nich jest tryb He-adshot. Zgadza się, brzmi cudownie, ale jest niczym więcej, jak przechodzeniem gry raz jeszcze z koniecznością zabijania durnych wrogów wyłącznie za pomocą głowostrzalów. Drugi jest jeszcze mniej oryginalny i całkowicie wyklucza używanie broni palnej. Pomysł chybiony, bo animacje zabijania w zwarcu są raptownie i oglądanie ich na okrągło nuży szybciej, niż emitowane w telewizji nie-Trwam Gwiazdy chodzą po wodzie.

**OCENA**

**5.9/10**

+ ZACHOWANY KLIMAT FILMU, ZGRABNE STRZELANIE, DYNAMIKA  
- SKANDALICZNY CZAS GRY, POZIOM TRUDNOŚCI, MONOTONIA

CHĘTNI NA SPEEDRUNA?



# MANA KHEMIA STUDENT ALLIANCE

PO CO RATOWAĆ ŚWIAT? CHODŹMY DO SZKOŁY!



**NIE POGADAJĄ** Walki toczą się w turach, w lewym górnym rogu ekranu widać kolejność ruchów, dzięki czemu wiadomo kogo najpierw atakować. Konsola nie ma szans.

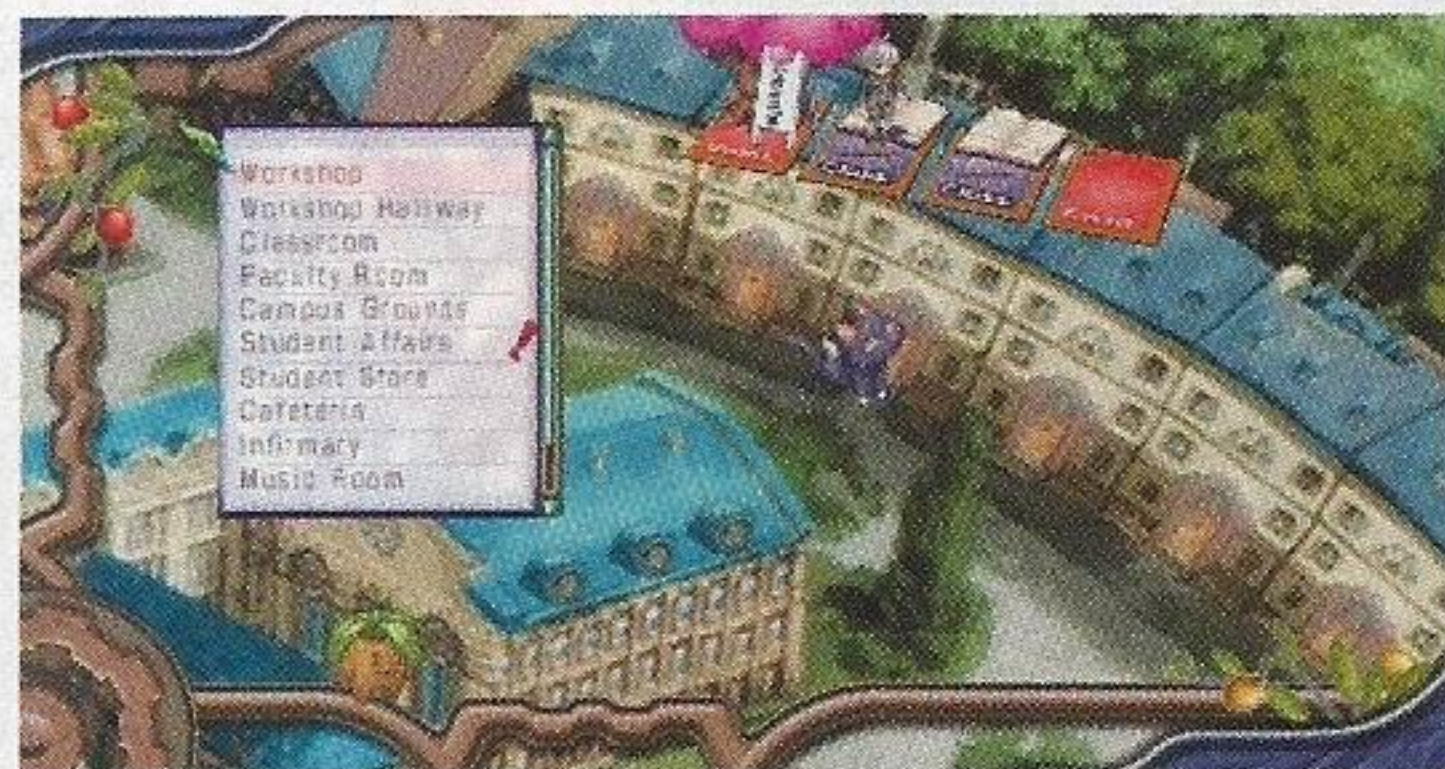
Jest ich tak cholernie dużo i to na każdym kroku, że absolutnie nie da się grać. Chodzenie po kampusie trwa w nieskończoność, nawet najmniejsza miejscówka musi się dograć. Gorzej, że wejście do menu, użycie save pointa, a nawet próba wykonania skoku zmuszają konsolę do doczytania danych. W rozwiązaniu problemu miała pomóc opcja instalacji części plików na karcie pamięci (swoją drogą, ta sytuacja z instalkami zaczyna robić się absurdalna). Nawet się nie zdziwiłem, gdy okazało się, że nic to nie dało.

Jedna rzecz rozbawiła mnie do łez. W komentarzach do recenzji Student Alliance na pewnej amerykańskiej stronie ktoś napisał, że uruchomił obraz gry z memory sticka (czyli ma przerobioną konsolę) i opisane wyżej problemy zniknęły. Aż chciałoby się pokazać Sony, jaką krzywdę zrobili wsadzając do PSP napęd UMD. Tym razem jednak winą leży wyłącznie po stronie developerów. Trzeba to powiedzieć otwarcie, ekipa Gust przygotowała bardzo niechlujną konwersję. Nie przesadzam. Widziałem co zrobili z grafiką.

## A DO TEGO BRZYDULA

Jaką trudność może sprawić przeniesienie płaskich sprite'ów i trójwymiarowych teł z PS2 na PSP? Resistance: Retribution przypomniało mi ile mocy drzemie w handheldzie Sony.

**STUDENCI WALCZĄCY** Zapomnijcie o losowych potyczkach. Przeciwników widać na ekranie (symbolizuje ich mały blob), więc można ich ominąć, albo spróbować osłabić jeszcze zanim rozpocznie się walka. Wystarczy podejść do bloba i uderzyć go mieczem. Fajny pomysł, ale co z tego skoro gra słaba?



Tymczasem Mana Khemia straszy teksturami w niskiej rozdzielczości. Postacie wyglądają bardzo dobrze, ale tła to jakiś koszmar. Rozmazane, przypominające czasy PS one. Jakby tego było mało, bohater często przenika przez fragmenty otoczenia, a animacja lubi zgubić kilka klatek bez żadnej przyczyny. Przynajmniej podczas walk efekty są nawet przyjemne dla oka.

Szkoda, że Gust tak skopali tę konwersję, bo gra ma ciekawy system tworzenia przedmiotów. Właściwie wszystko kręci się wokół tego tematu. Egzaminy polegają na odnalezieniu składników i stworzeniu jakiegoś przedmiotu, nawet w sklepach nie można kupić gotowego produktu, tylko trzeba go sobie samemu wyprodukować. Alchemia jest ściśle powiązana z rozwojem postaci (patrz: ramka).

Może trochę przeszkadza brak szybkiego dostępu do buteleczek z leczącymi eliksirami, ale gra jest łatwa, poziom trudności walk niski i trzeba się bardzo postarać, żeby zginąć. Jeśli podczas jakiejś wyprawy dojdziecie do wniosku, że nie dacie rady jej ukończyć, w każdej chwili możecie teleportować się do kampusu, gdzie będziecie bezpieczni. Już bardziej ułatwić się gry nie dało.

Sprawcie sobie wersję na PS2. Oryginalna Mana Khemia: Alchemists of Al-Reviz to porządny erpeg. Nic specjalnego, ale zabawa w tworzenie przedmiotów potrafi wciągnąć. Natomiast wersja na PSP... Niestety crap. ■■

**OCENA 4.0/10**

ALCHEMIA, ROZWÓJ POSTACI  
DOCZYTYWANIE DANYCH, GRAFIKA I ANIMACJA

KTO JĄ TAK URZĄDZIŁ?

## Rozwijaj się



Zdobyte w walce punkty doświadczenia nie przekładają się na wzrost poziomu doświadczenia bohatera. Żeby zyskać dostęp do nowych umiejętności najpierw trzeba stworzyć przedmioty, do których są one przypisane. Może to brzmieć dziwnie, ale łatwo to zrozumieć. Alchemia to najważniejszy element gry, trzeba więc tworzyć jak najwięcej nowych przedmiotów. Dopiero gdy będą gotowe, pojawi się opcja „zakupu” przypisanych do nich umiejętności za punkty doświadczenia. Samo żmudne levelowanie poprzez uczestniczenie w dziesiątkach walk nie przyniesie rezultatów.



txt: MIELU

## PSP

- Wydawca: Nippon Ichi
- Producent: Gust
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

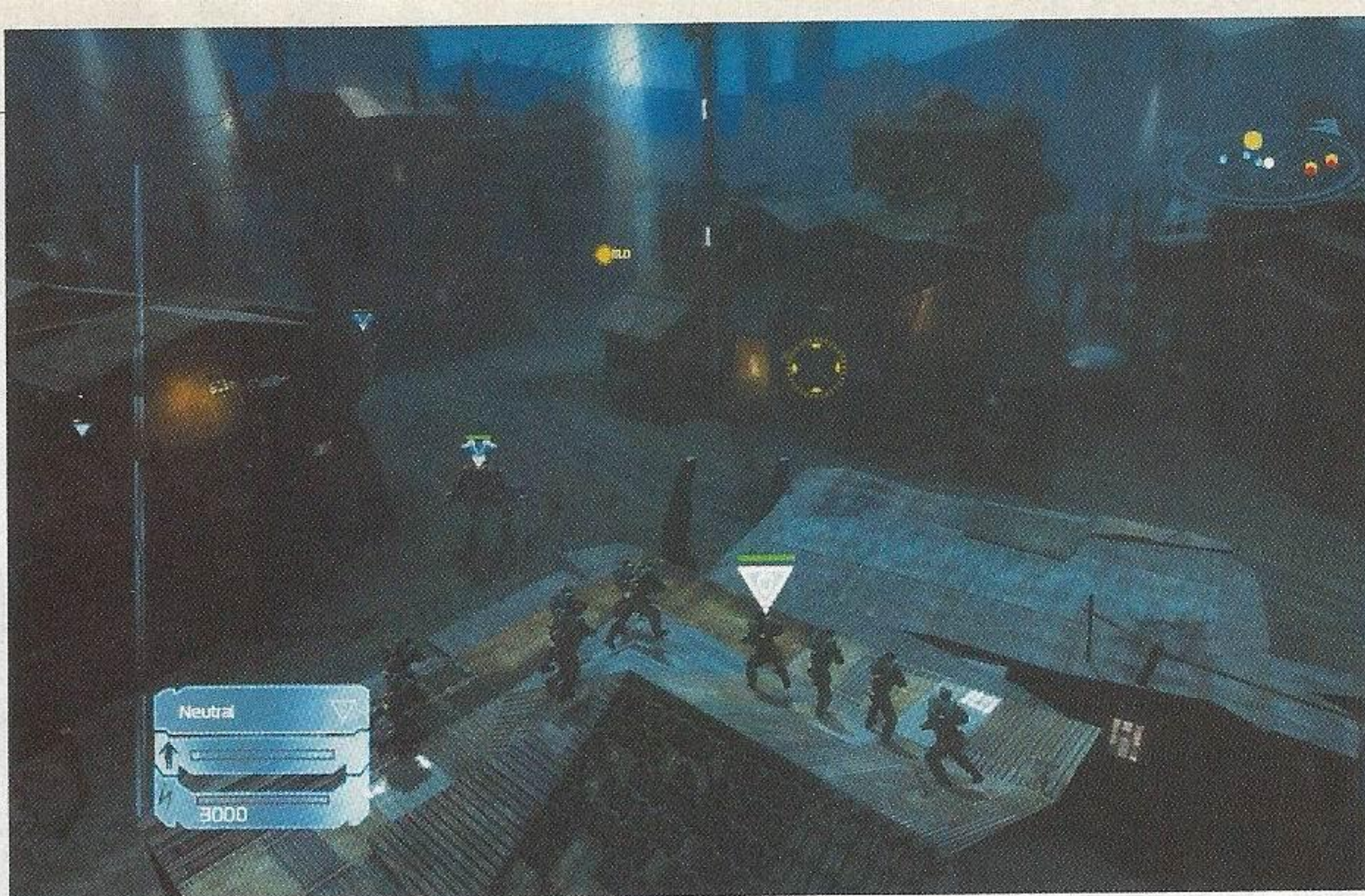
GRAFIKA ■■■■■■■■■■  
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■  
MIŁOŚ ■■■■■■■■■■  
DESIGN ■■■■■■■■■■

**GULASH:** Gry Nippon Ichi mają swoich fanów, ale ekipa zdecydowanie stoi w miejscu i nie ma za bardzo pomysłu na to, jak się rozwinąć. Ileż można tłuc niemal takie same gry? Oczywiście miejmy świadomość faktu, że to są produkty na rynek japoński, a za wielką wodę dostają się niejako przy okazji. Patrzę i oczom nie wierzę. Jak można tak spartaczyć konwersję gry z PlayStation 2 na PSP? Lepiej przeznaczyć kasę na Resistance. 4/10



**SZAFA GRA** Dubbing i muzyka są lepsze niż animacja i grafika, co nie znaczy, że chciałem ich słuchać. Rzadko trafiają się dobre kawałki, większość utworów jest słaba i to właśnie one są w kółko odgrywane.





**APOKALIPSA!** Od razu widać, że świat stanął na krawędzi zagłady. Po czym poznać? Po kolorach oczywiście. Obowiązkowe brązy i szarości z domieszką przybrudzonego zielonego i błękitnego. Trochę urozmaicenia wprowadzają ginące malowniczo kolorowe oddziały mutantów.

# STORMRISE



txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: Sega
- Producent: CA
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■  
DŹWIEK ■■■■■■■■■■  
MIOD ■■■■■■■■■■  
DESIGN ■■■■■■■■■■

**FAX:** Naprawdę nie rozumiem, czemu wszyscy narzekają na sterowanie w RTSach na konsole. Wiadomo, że nie jest to komfort myszki i klawiatury, ale po co wszystko niepotrzebnie komplikować? Przy okazji zapowiedzi Stormrise zastanawiałem się jak rozwiązane zostanie sterowanie jednostkami w pionie na kilku płaszczyznach. Niestety moje obawy znalazły potwierdzenie w wersji końcowej. Ogarnięcie wszystkich oddziałów poprzez „rewolucyjne” sterowanie to droga przez mękę. Głupota nowego systemu dorównuje jedynie idiotycznej fabule i bohaterom. Jeżeli macie X360 to zagrajcie w Halo Wars, a w przypadku PS3 polecam Red Alert 3. Na Stormrise szkoda Waszego czasu. Konceptyjna porażka. 5/10

## TO ŚWIETNY POMYSŁ! NA PAPIERZE...

**Z**łota myśl głosi: „Gdy wszyscy twierdzą, że czegoś się nie da zrobić, wystarczy, że przyjdzie ktoś, kto o tym nie wie. I to robi. Jakoś nie zadziałało to dotychczas na ludzką nieumiejętność teleportacji, ale co tam, mądrości ludowe rządzić się swoimi prawami. W każdym razie – w ekipie tworzącej Stormrise ktoś taki się zjawił i rzeczywiście nie wiedział... Niestety, nie wiedział jak się robi fajne gry.

### INNOWACJE POLEGŁY

O tyle jest to dziwne, że za Stormrise odpowiada znana kipa Creative Assembly, która wzięła się za dobrze sobie znany gatunek – RTSa, którego elementy są najważniejszą częścią ich flagowej serii Total War. Tyle, że ktoś tam sobie w CA wymyślił, że żaden szanujący się gracz konsolowy nie chce oglądać małych oddziałów z dużej wysokości i mieć jakiegokolwiek ogłęd pola bitwy. Zamiast tego woli oglądać małe i brzydkie jednostki z bliska i na dokładkę z perspektywy TPP, co ogranicza mu przegląd sytuacji. No i zaczyna się oczywiście gigantyczny burdel na polu bitwy, a tego żaden dowódca nie znieśie.

Niby wymyślono sprytny patent na sprawne przełączanie się między jednostkami – wystarczy majtnąć prawym analogiem w kierunku widocznej na ekranie ikonki oddziału, żeby się nań przełączyć, ale to lepiej wygląda na papierze niż w rzeczywistości. Gdy nasze jednostki są stłoczone gdzieś na drugim końcu mapy, wybranie tej konkretnej sprawia sporo problemu i bardzo często zaznacza się niewłaściwą. A przecież wybranie to tylko początek – trzeba jeszcze zorientować się, w którym kierunku ustawiona jest kamera (najczęściej z góry, w ziemię, ścianę lub niebo) i oczywiście rozejrzeć po okolicy, by wybrać cel lub miejsce, w które ma się udać. Sytuację nieco poprawia fakt, że każdą jednostką można wydawać rozkazy pozostałym bez konieczności przełączania

się na nie, ale gdy chcemy na przykład przyzwać posiłki z punktu werbunkowego na drugim końcu mapy, a po drodze trzeba ominąć wroga, wszystkim musimy wykonać ręcznie.

Mikrozarządzanie w Stormrise potrafi doprowadzić do obłędu – to gra dla cierpliwych i spokojnych. A przecież trzeba jeszcze ogarnąć gdzie są wrogowie (widzimy tylko to, co nasze oddziały); rozstawić jakoś jednostki, żeby mogły wziąć ich w ogień krzyżowy z poprawką na to, że mapy są duże i naprawdę trójwymiarowe – dachy, piętra w olbrzymich budynkach, zaułki i zakamarki, a nawet przestrzeń powietrzna; uruchamiać specjalne zdolności oraz wprowadzać do walki posiłki, gdy pozostali cały czas walczą. I giną z zaskakującą łatwością, bo system liczenia obrażeń jest nieprzewidywalny – całe oddziały potrafią zniknąć w jednym momencie, choć nie bardzo wiadomo co się stało. A już najbardziej rozwalili mnie moment, gdy moi snajperzy rozstrzelali jakiś oddział z dalekiego dystansu (jego ikonka zniknęła), ale gdy podeszli, okazało się, że jednak jest tam nadal, tylko gra go nie pokazała – ot, nagle wróg pojawił się na ekranie i rozwalili moich ludzi. Dodatkowymi atrakcjami są takie niespodzianki, jak standardowe „zacinanie” się jednostek na przeszkodach, samodzielne wybieranie celów, refleks szachisty w obliczu zagrożenia oraz okazjonalna niechęć do walki z wrogiem. Który swoją drogą też bystrością nie grzeszy i atakuje kompletnie na palce, ale za to z przewagą liczebną. Albo dla odmiany jest potężnie ufortyfikowany.

Dobrze chociaż, że programiści nie wpadli na pomysł budowania baz – zastąpiono je punktami werbunkowymi, które dają jednocześnie energię/punkty konieczne do kupowania nowych jednostek oraz oczywiście ulepszeń, jak choćby klasycznych działek w wieżyczkach. W praktyce cała gra wygląda podobnie



**DEZYNSEKCJA** Bardzo by się przydała, gra jest potwornie zabugowana. Ale spoko, twórcy pracowali nad patchem jeszcze przed jej wydaniem. Suuuper.

do Warhammer 40,000 Dawn of War, ale z wkurzającą perspektywą i z frustrującym sterowaniem, za to bez konieczności stawiania budowli. Ale już kolejne punkty werbunkowe przechwytywać trzeba, żeby nie zabrakło energii.

### GIVE ME F\*\*\*\*\* SIT-REP!

Kolejną wadą jest niedostatek raportów o stanie jednostek i tym, co się dzieje na polu bitwy. Co jakiś czas rozbrzmiewa co najwyżej komunikat „unit is lost”. Ale nie bardzo wiadomo która i gdzie, a w natłoku ikonki ciężko się zorientować, że jakaś zniknęła. A sprowadzanie posiłków, gdy walki toczą się daleko od punktów werbunkowych, to prawdziwy ból.

Grać się w Stormrise za bardzo nie da, można oczywiście się uprzeć i wyćwiczyć, ale to trochę jak speedrunowanie crapów. Jak ktoś ma ochotę, to proszę uprzejmie. Na pewno pomysł jest intrygujący, ale wygląda na to, że gra nie przeszła przez wystarczająco długi i krytyczny proces testów. Poza tym nie wygląda zbyt ciekawie – niby celem było oglądanie wszystkiego z bliska, ale nie jest to przyjemny widok. Tekstury są takie sobie, modele postaci wyjęto chyba z Medieval II i zmodowano – rażą prostym wykonaniem oraz prymitywną animacją. Na dokładkę kolorystyka jest wyjątkowo odpychająca, a ikonki oddziałów zdecydowanie za mało różnią się między sobą.

W tej formie Stormrise w ogóle nie powinien pojawić się na rynku. Wprawdzie nowinki są w NEO plus zawsze mile widziane, ale muszą być grywalne. Stormrise nie jest. To raczej droga przez mękę sterowania. ■■

**OCENA 4.6/10**  
CIEKAWY POMYSŁ NA INNOWACJĘ W GATUNKU  
NIESTETY PRZEGRĄŁ Z DETALAMI. TYMI CHOLERNIE WAŻNYMI  
DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

### Ludzie vs. Mutanci



Kolejna historyjka o apokalipsie, mutantach i ludziach. Tak żenująca i kiepsko zagrana, że aż chce się ją poznać. Otóż ludzkość próbowała jakimś wymyślnym technologicznym sposobem powstrzymać huragany w typie Katrina, co wywołało globalny kataklizm. Część ludzi zdołała schować się w schronach, część zmutowała. Główny bohater zostaje wybudzony z hibernacji i zaczyna walczyć po stronie „dobrej”, czyli Echelonów – świetnie uzbrojonych (mechy, jednostki latające, czołgi) potomków ocalałych. Jego przeciwnikami są „zli” mutanci Sai – walczący głównie z bliska, mający przewagę liczebną oraz rozmaite ogromne potwory na swych usługach, a na dokładkę zdolności psioniczne. Takie skrzyżowanie Chimer z Resistance z Locustami z Gearsów. Fajnie, nie?





# GUITAR HERO METALLICA

OTWIERAMY OKNA, ROZKRĘCAMY GŁOŚNIKI I DAJEMY CZADU. AND NOTHING ELSE MATTERS



txt: MIELU

X360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Neversoft
- Liczba graczy: 1-4 (8)
- Premiera: maj
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA

**GULASH:** Metalika sył muzyka – takie tagi widywało się w latach dziewięćdziesiątych na murach polskich blokowisk. Co jest naturalnie straszliwie nieprawdziwe i krzywdzące dla tej facho-wej ekipy. Ja odkryłem Metalikę razem z Master of Puppets, a kilka kawałków uwielbiam do dziś. Ta gra to wielki hold dla zespołu, a już sam fakt, że były se-sje mocapowe z Jame-sem i spółką powinien Was do niej przekonać. Świetna (i głośna!) zabawka. 8/10

**D**arujemy sobie wstępy w stylu „kolejny rok, kolejne Guitar Hero”. Activision jeszcze długo nie odpuści i będzie wydawać gry z tej serii. I to jest w porządku – bardzo lubimy szarpać „struny” plastikowego wiosła, a od niedawna także tłuc w gary i wyc do mikrofonu. Najważniejsze, żeby kolejne części były czymś więcej, niż tylko zestawami dodatkowych piosenek, bo te powinny ukazywać się jako DLC, a nie pełnoprawne gry.

## NIE TYLKO DLA FANÓW

Najnowsza część serii o podtytule Metallica nie jest „bonus song packiem”. Specjalnie dla fanów, a także dla osób pragnących poszerzać horyzonty, przygotowano rozmaite dodatki, dzięki którym można dowiedzieć się ciekawych informacji na temat kultowego zespołu. Są to na przykład teksty wszystkich piosenek znajdujących się w grze, ale także plakaty i zdjęcia, przeważnie sprzed kilkunastu lat, pokazujące początki kariery chłopaków z Kalifornii. Również fotki kartek, na których muzycy robili notatki. Niektóre są nieźle zabazgrane, do ich odczytania przydałaby się opcja powiększenia obrazu, ale niestety takiej zabrakło.

Mnie, jako osobę nieźle znającą twórczość zespołu, choć nie będącą fanem, najbardziej zainteresowały bonusowe filmy. Są fragmenty koncertów nakręcone zarówno przez publiczność, jak również przez obsługę – można zobaczyć na przykład występ na stadionie w Rosji zza pleców Larsa Ulricha (perkusista). Najbardziej przypadły mi do gustu filmy przedstawiające proces tworzenia gry i sesje motion-capture z udziałem zespołu. Tylko udawali, że grają, ale mieli porządną wczuwkę i przyłożyli się do pracy.



**METALLIFACTS** Pomysł skopiowany z VH1. Leci filmik przedstawiający wirtualny zespół grający jakąś piosenkę, a na ekranie pojawiają się różne ciekawostki o bandzie, tekście, muzyce, itd. Dotyczy to wszystkich utworów.

## VIDEOS

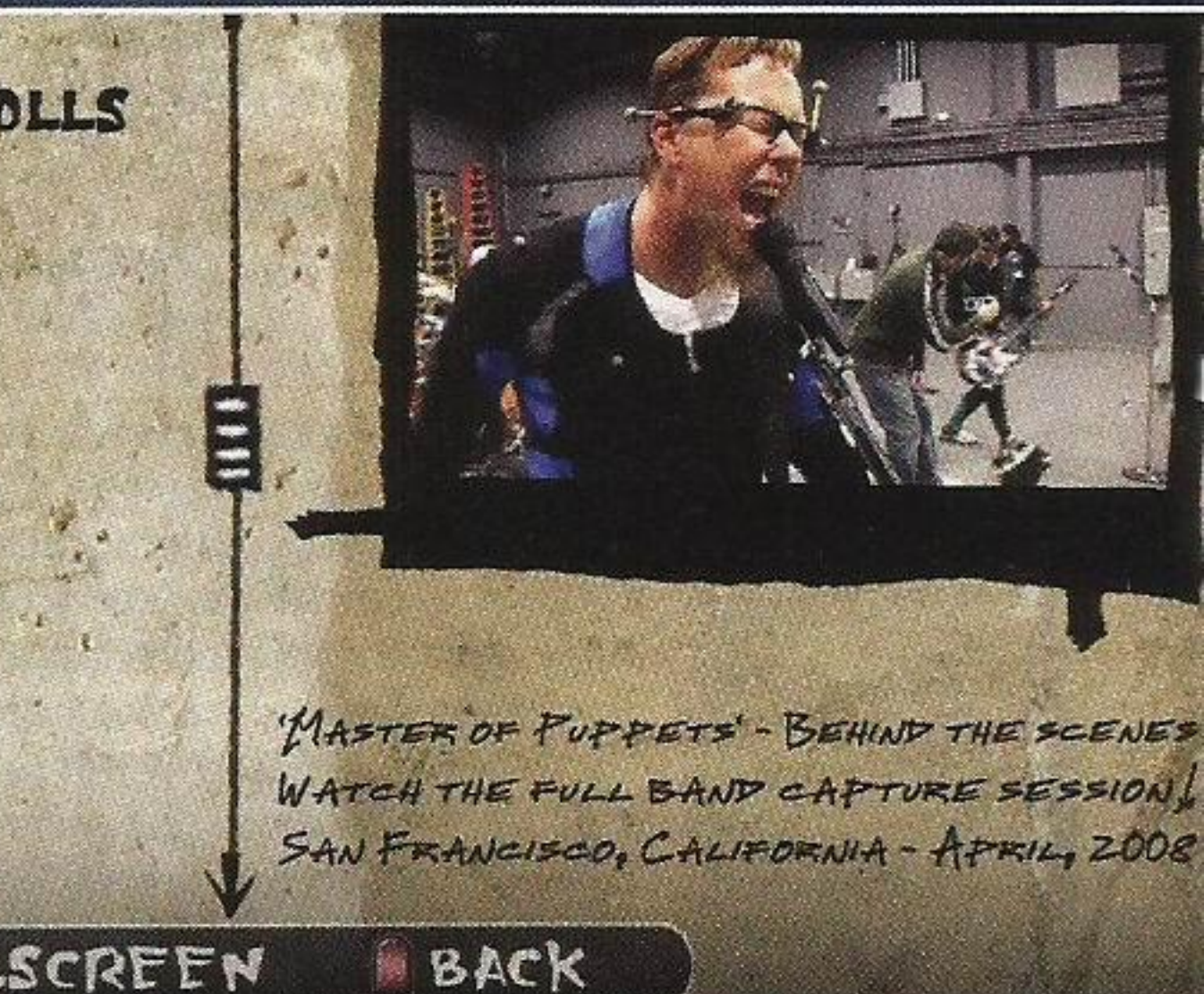
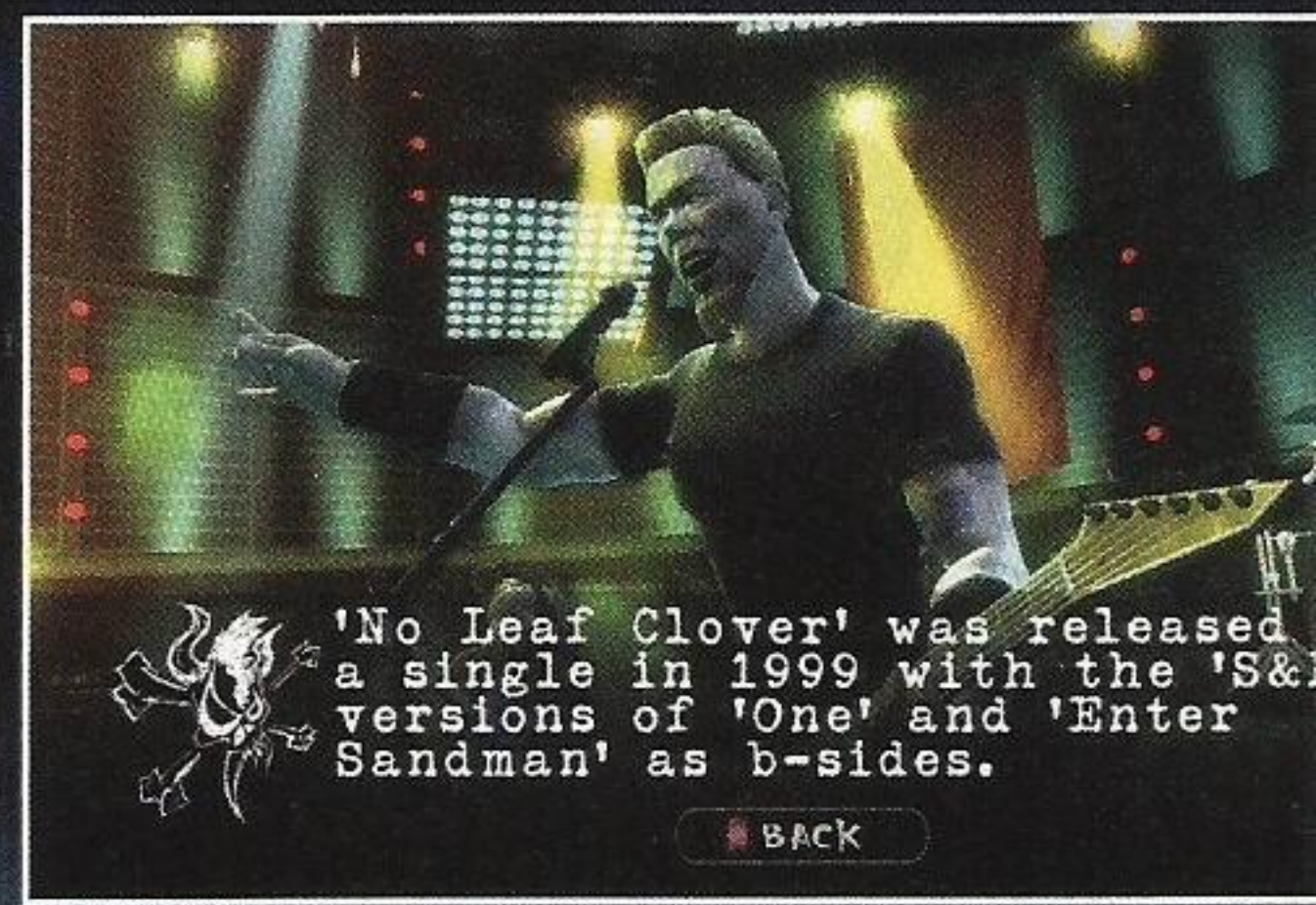
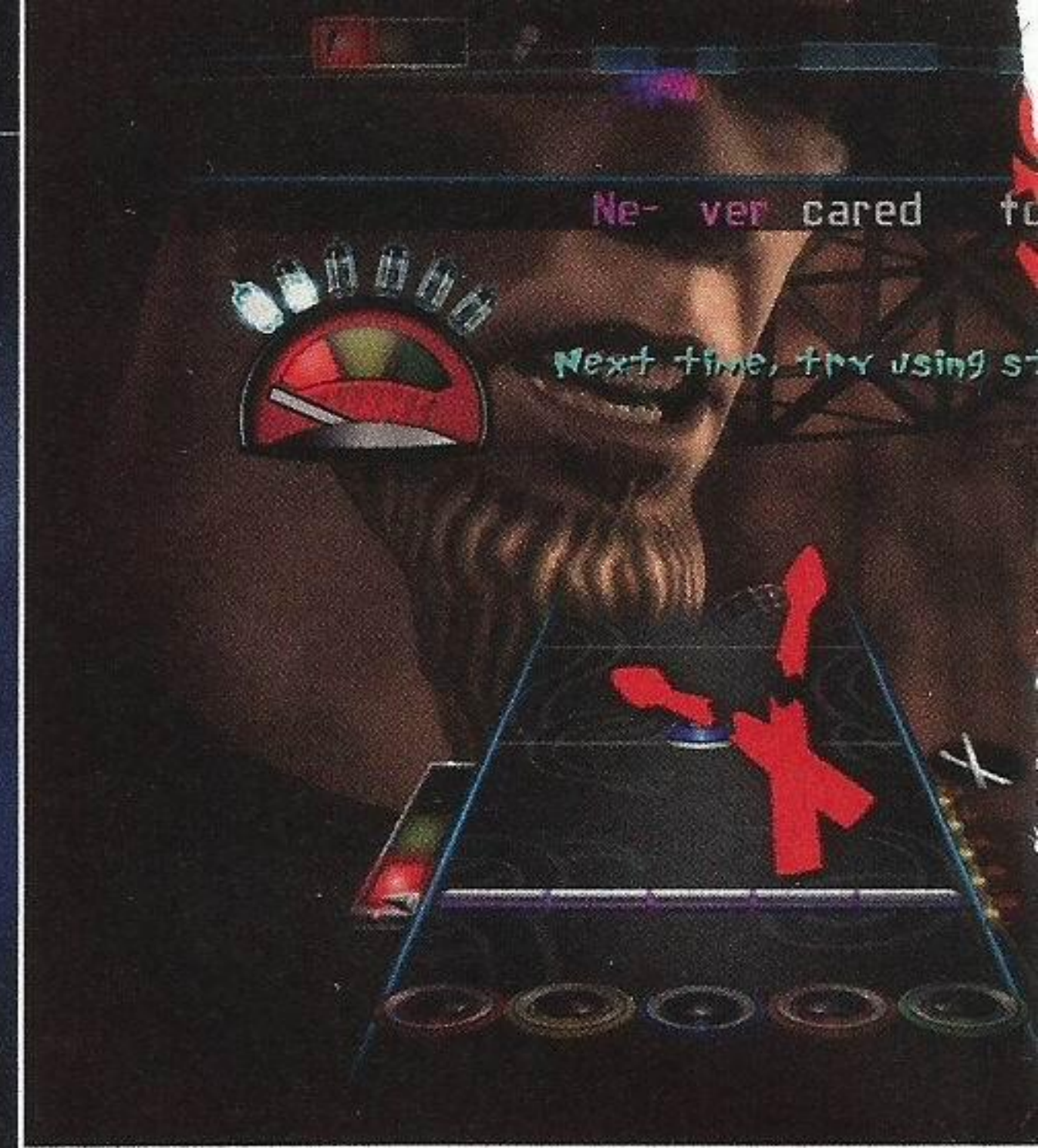
CREEPING DEATH  
FOR WHOM THE BELL TOLLS  
MASTER OF PUPPETS  
MERCYFUL FATE  
ORION  
SEEK AND DESTROY  
THE SHORTEST STRAW  
FAN SHRINE  
CREDITS  
NEVERSOFT LOGO  
RED OCTANE LOGO  
ACTIVISION LOGO

FULLSCREEN BACK

## ZNAJOME TWARZE

Muzycy szaleli na sesjach mocapowych, a ich ruchy wiernie odwzorowano w grze. Także te najbardziej charakterystyczne, jak „tornado” basisty Roberta Trujillo. Oglądanie z boku popisów ich wirtualnych odpowiedników sprawia dużo frajdy. Pozwólcie rodzeństwu, znajomym albo drugiej połowie poszaleć na gitarze, a sami popatrzcie, jak Hetfield i spółka grają, śpiewają, kręcą się po scenie... I nie robią tego w sztuczny sposób, jak inne postacie pojawiające się do tej pory w Guitar Hero. Będzie zresztą okazja porównać, oprócz członków zespołu w grze wystąpili znani i lubiani wirtualni idole, jak Lars Umlaut, Judy Nails czy Johnny Napalm. Gościnnie udzielili się także wokaliści Motorhead i King Diamond.

Oprócz piosenek zespołu (w sumie dwadzieścia osiem) przygotowano również dwadzieścia jeden dodatkowych kawałków takich kapel, jak Queen, Foo Fighters, System of a Down, Alice in Chains, a nawet



Slayer. Jak łatwo się domyślić, utwór War Ensemble tego ostatniego zespołu jest jednym z najtrudniejszych w grze. Pomysł był taki, żeby przedstawić historię początkujących muzyków marzących o wielkiej karierze. Zastępują na scenie członków Metaliki, gdy przychodzi do grania kawałków innych zespołów.

Najbardziej ucieszyła mnie zmiana sposobu odblokowywania piosenek w trybie kariery. Podział na występy zastosowany w World Tour polecał do kosza. Autorzy wrócili do idei listy, czyli korzeni serii. Wprowadzili jednak małą, ale jakże przyjemną modyfikację. Nie trzeba już zagrać wszystkich piosenek, by odblokować następne. Każdy występ jest oceniany, za wykonanie utworu przyznawane są gwiazdki. Im lepiej się gra, tym więcej ich wpada na konto. Trzeba uzyskać pewną liczbę gwiazdek, by uzyskać dostęp do nowych piosenek. Nie chodzi zatem o zaliczenie wszystkich kawałków, wystarczy kilka z nich zagrać popielniąc niewiele błędów.

## IMPREZA BEZ WHISKEY

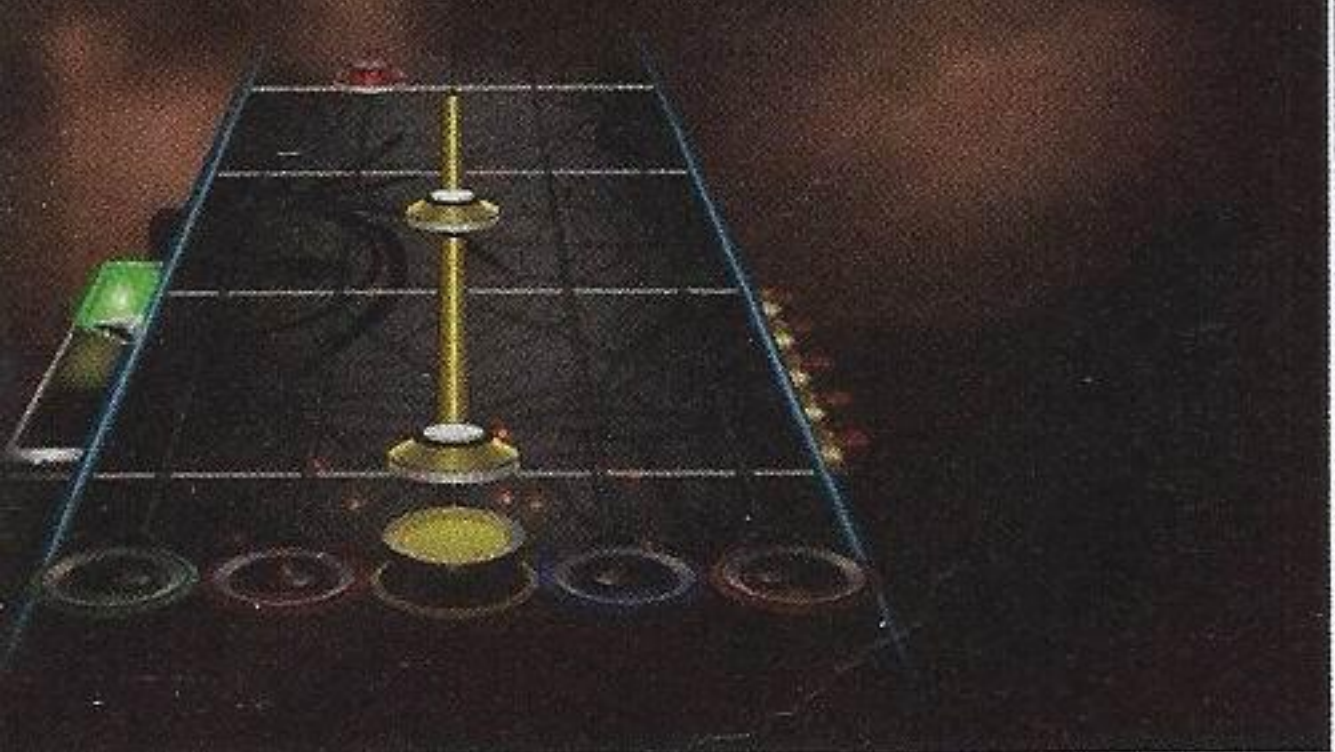
W Guitar Hero: Aerosmith w trybie kariery piosenki były uporządkowane w kolejności od najstarszej do najnowszej. Tym razem Neversoft nie skorzystał z tego patentu. Chyba zależało im, by gracze sprawdzili wszystkie piosenki, a nie tylko najstarsze, w opinii „największych fanów” uznawane za najlepsze. Faktem jest, że w grze znalazły się głównie utwory z lat dziewięćdziesiątych, a tylko jeden (Frantic) z płyty St. Anger. Zabrakło Whiskey in the Jar, jest Turn the Page, ale wyłącznie w świetnym wykonaniu Boba Segera. Są za to znane



what they do

power to save the band.

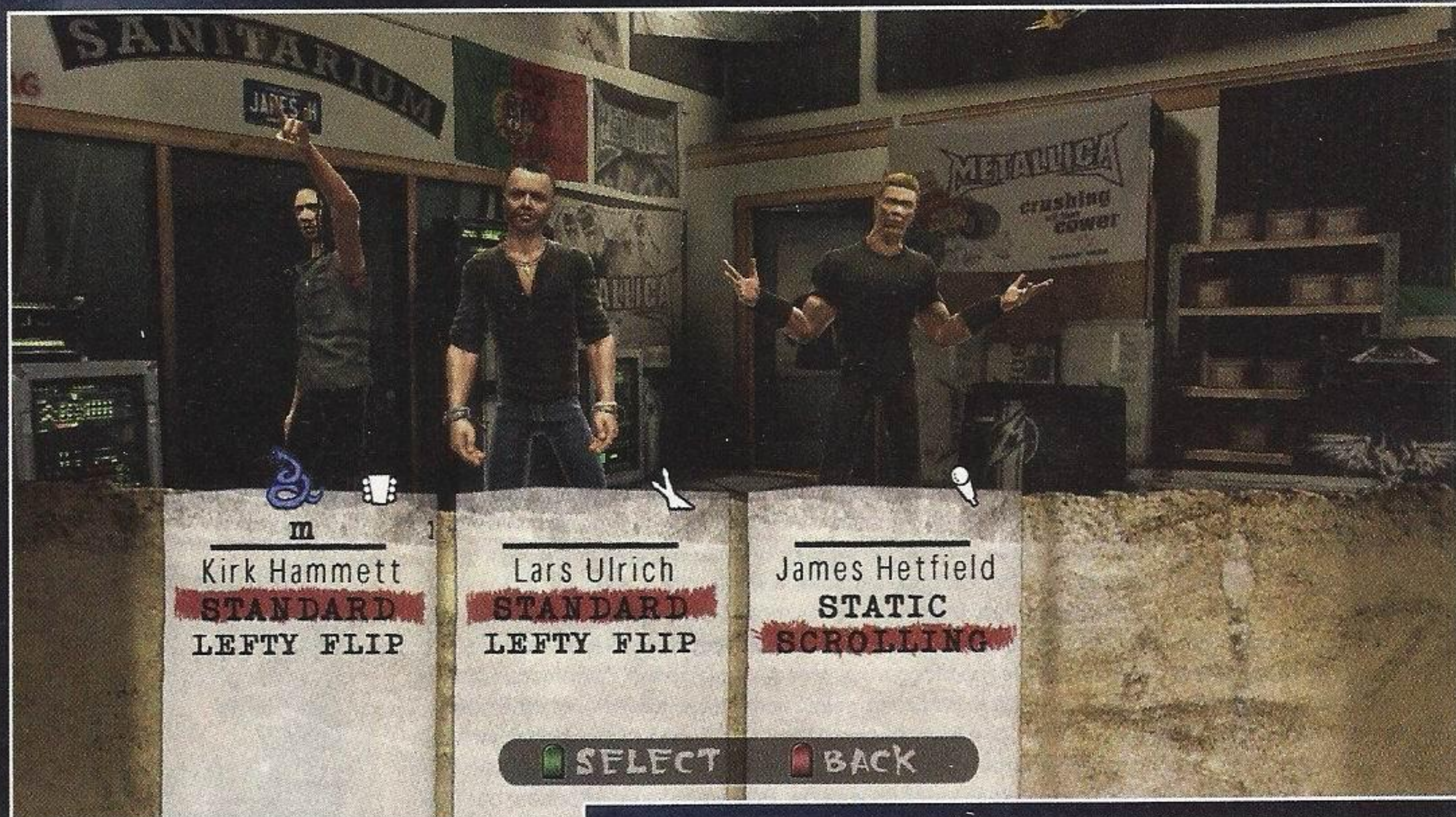
25367



**GWIAZDA METALU** Powraca edytor postaci znany z World Tour. Za zarobione podczas występów pieniądze kupuje się nowe ciuchy i instrumenty. Za darmo da się zmienić wygląd bohatera. Ja tego nie potrzebuję, ale może ktoś lubi.



**METALLICA TU, METALLICA TAM** Na zdjęciach, na filmikach, nawet na ekranie wyboru instrumentów. Szacun dla muzyków, że zaangażowali się w ten projekt. Czy to naprawdę ten sam zespół, który kilka lat temu wypowiedział wojnę Napsterowi, wygrał ją i doprowadził do upadku tego wielkiego serwisu „wymiany” plików z muzyką? Jak widać, w nowych czasach trzeba szukać nowych sposobów promocji.



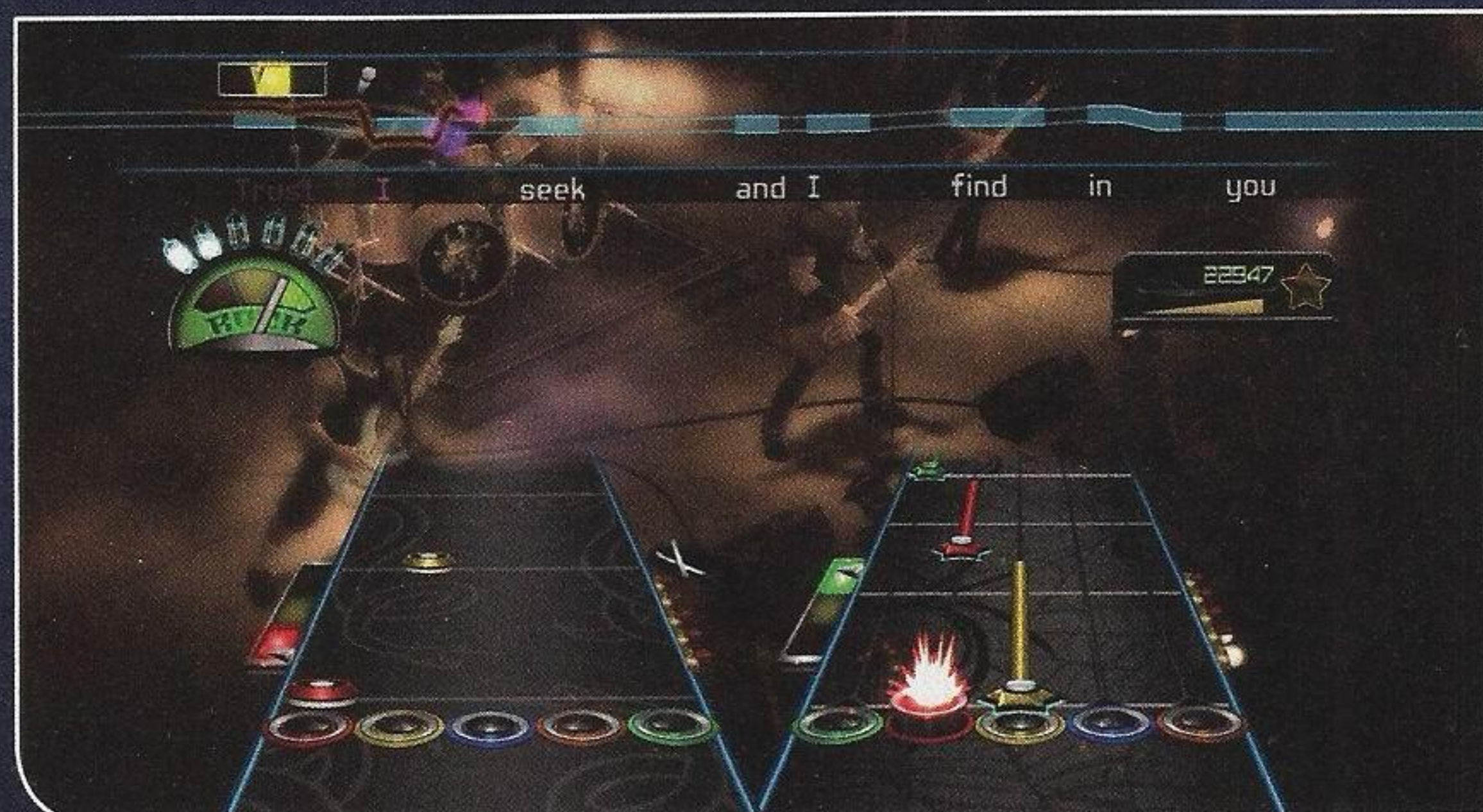
Kirk Hammett  
**STANDARD**  
LEFTY FLIP

Lars Ulrich  
**STANDARD**  
LEFTY FLIP

James Hetfield  
**STATIC**  
SCROLLING

SELECT

BACK



One, Nothing Else Matters, The Unforgiven, Master of Puppets, jak i kawałki słabiej kojarzone przez „szerszą publikę”: Dyer's Eve, Orion, Seek and Destroy. Słucha się ich świetnie, a jeszcze lepiej gra. Kilka wolniejszych utworów może uspić czujność, ale szybko staje się jasne, że skoro gra poświęcona jest twórczości Metaliki, nie będzie taryfy ulgowej. Solówki na gitarze są zabójcze, a żeby ogarnąć bas na hardzie, trzeba przejść w jakiś wyższy stan postrzegania. Na dodatek jest dużo długich piosenek – można się zmęczyć, zanim dojedzie się do końcówki, która przeważnie wymaga maksymalnego skupienia. Dobrze, że jest opcja practice – wybrane fragmenty każdego kawałka da się przećwiczyć, nawet w zwolnionym tempie. To świetne rozwiązanie, nie trzeba sto razy zaliczać całego utworu tylko po to, żeby spróbować ogarnąć jedną z ostatnich solówek (i polec po raz kolejny).

Ogólnie poziom trudności jest raczej wysoki, choć wydaje mi się, że chłopaki z Neversoft nauczyli się lepiej rozkładać nutki, przynajmniej jeśli chodzi o gitarę. Niby trzeba sporo pracować palcami (nic dziwnego, to przecież muzyka Metaliki), nie są to jednak nieprzyjemne wygibasy nierealne do wykonania dla przeciętnego człowieka. Może to tylko złudzenie, ale grało mi się znacznie przyjemniej, niż chociażby w World Tour.

Oczywiście gitara potrafi zmęczyć nawet na medium, zwłaszcza przy ostatnich utworach, a do basu na hardzie nawet nie podchodzę, bo kompletnie nie mogę ogarnąć motywu z wciskaniem samego strumbara (struny), gdy na ekranie pojawia się fioletowa kreska zamiast nutek.

## LICZĄ SIĘ DETALE

Przez chwilę wydawało się, że Activision będzie chciało podzielić Guitar Hero na kilka podserii, ale w Metalice ożeniono World Tour z Aerosmith. Jest to zatem gra poświęcona konkretnemu zespołowi, w której można szarpać struny, tłuc w gary oraz wydierać się do mikrofonu. Ponownie, wydaje mi się, że także w przypadku perkusji nutki zostały lepiej rozłożone niż w GH: WT, dzięki czemu w większości przypadków (pomijając najłatwiejsze utwory) nawet na normalu nie czułem jakbym

## GH: METALLICA TO NAJLEPSZA GRA MUZYCZNA POŚWIĘCONA KONKRETNEMU ZESPOŁOWI. WYBIERZCIE JĄ ZAMIAST WORLD TOUR, JEŚLI LUBICIE CIĘŻSZE MUZYCZNE KLIMATY

wybijał w kółko ten sam rytm. Musiałem ogarnąć całą perkusję, a że całkiem nieźle sobie radziłem, sprawiało mi to ogromną satysfakcję. Całe szczęście udało się wyeliminować problem z wykrywaniem uderzeń w żółty talerz, więc już prawie nic nie przeszkadza w zabawie. Może poza kilkoma błędami, które raziły w poprzedniej części, a nie zostały wyeliminowane. Znów występ całego zespołu jest przerywany, gdy jedna osoba zawali. Teraz jednak każdy ma swój mały wskaźnik energii tuż przy wirtualnym gryfie. Nie trzeba szukać wzrokiem wspólnego wskaźnika, żeby wiedzieć, jak radzi sobie ekipa. Bardzo przydatny drobiazg.

GH: Metallica skupia się przede wszystkim na dorobku wielkiego zespołu, a historyjka o nowym bandzie, to tylko dodatek, stąd przymknąłem oko na brak

## Battery: Metallica, 1986

Lashing out the action, returning the reaction,  
weak are ripped and torn away  
Hypnotizing power, crushing all that cower,  
battery is here to stay

Smashing through the boundaries,  
lunacy has found me,  
cannot stop the battery!

BACK

(znowu!) opcji zdobywania fanów oraz pracowania na ich zaufanie i miłość do zespołu.

Za to świetną opcją jest możliwość zagrania w trybie Quick Play we wszystkie piosenki bez konieczności przechodzenia kariery. Są dostępne od samego początku i już nie trzeba posługiwać się kodem, żeby je odblokować. Mała rzecz, a cieszy.

## PLUSY PRZYSŁONIŁY MINUSY

GH: Metallica to najlepsza gra muzyczna poświęcona konkretnemu zespołowi. Dużo piosenek, sporo bonusów dla fanów, także opcja gry z innym zespołem przez sieć oraz świetnie oddane sylwetki muzyków i atmosfera panująca na koncertach, to wszystko, co potrzeba,

## BEZ GARÓW I GITARY

Guitar Hero: Metallica będzie sprzedawane bez instrumentów, więc trzeba kupić te z poprzednich części. Cały komplet to oczywiście dwie gitary, perkusja i mikrofon. Pojawi się za to minizestaw gra plus dodatkowy pedal. Przyda się mistrzom perkusji, którzy zechcą sprawdzić się w trybie Expert Plus. Granie obiema rękoma i obiema nogami jednocześnie? To jakaś abstrakcja. Masochistą nie jestem, myślę, że pozostanę przy medium. Gitary z World Tour nie musie kupować. W kilku kawałkach pojawiają się fragmenty, które teoretycznie powinno się grać na sliderze, ale wciąż uważam, że to dotykowe cacko kompletnie się nie sprawdza. A skoro te fragmenty piosenek można zaliczyć także naciskając kolorowe frety, to właśnie tak należy zrobić.

OCENA

8.2/10

+ BONUSY, LISTA PIOSENEK, ROZMIESZCZENIE NUTEK  
WADY WORLD TOURA POWRACAJĄ JAK BUMERANG

WORLD TOUR NIE PODSKOCZY





## DEATH TANK

► Xbox 360 (XBLA) // Snowblind // 1200 MSP

W poprzednich numerach recenzowałem dwie genialne gierki z XBLA po 1200 MSP każda, czyli Castle Crashers i Braid. Dlaczego o tym wspominam? Bo Death Tank kosztuje dokładnie tyle samo punktów, co te pozycje, ale jest daleki od dostarczenia podobnego poziomu grywalności. Ocena tego tytułu będzie więc rozchodzić się o cenę. Za 800 MSP byłoby całkiem nieźle, ale jeśli Snowblind Studios chce na nas zarobić, to musi dostarczyć bardzo dobrą grę.

Death Tank najbliżej do serii Worms. Oczywiście nawiązanie to naturalnie stareńki i kultowy Scorch (Scorched Earth), ale nie wiem, czy ktokolwiek z Was ma tyle lat, żeby kojarzyć ten tytuł, w który zagrywało się na lekcjach informatyki. Koncept w Death Tank jest taki, że na małej planszy w 2D pojawia się kilka słodkich czołgów i masakruje się przy użyciu mniej lub bardziej wymyślnych broni. Karabiny maszynowe, rakiety, bomby atomowe w wersji mini, osłony, itp. W sumie kilkanaście morderczych zabawek, którymi możemy pokonać przeciwników. Sterowanie nie należy do zbyt intuicyjnych. Lewa galka odpowiada za kierunek strzału i siłę, która decyduje o zasięgu pocisków. Natomiast prawa to wybór broni w kręgu. Jak więc się poruszamy? Za pomocą spustów. Użycie np. lewego oznacza bardzo, ale to bardzo powolny ruch w lewo. Ich równoczesne przytrzymanie odpala silniczek, ale ogarnięcie fizyki lotu nie należy do najprostszych. Jednak na dobrą sprawę ze sterowania pojazdem można w ogóle zrezygnować, bo rozgrywka jest tak szybka i intensywna, że nie ma czasu na nic poza strzelaniem do wrogów. Przyznam, że oczekiwałem bardziej strategicznego podejścia do zabawy, bo plansze są niezwykle małe i ograniczone do wielkości ekranu telewizora.

W Death Tank nie ma mowy o szalonych akcjach w stylu serii Worms, nie ma tu również kombinowania jak w Scorch, gdzie mieliśmy do wyboru całe tony uzbrojenia. W zamian otrzymujemy strzelaninę, w której można zginąć zanim odnajdzie się swój czołg na mapie. Te zresztą niczym nie zachwycają. Kilka podatnych na zniszczenia pagórków, kawałek nieba i to w zasadzie wszystko. Eksplozje są całkiem ładne, ale w trybie multiplayer przy większych zadymach animacja zaczyna przycinać. Nie za 1200 MSP.

■ ■ Fax

5.8/10

## CRYSTAL DEFENDERS

► Xbox 360 (XBLA), PSN // Tose Games // 800 MSP



Jak co miesiąc sprawdzałem, co się dzieje ciekawego na XBLA, gdy nagle objawiła mi się Crystal Defenders, za którą odpowiada Square Enix. Uwielbiam serię Final Fantasy, więc moja radość nie miała końca. Przynajmniej do momentu, gdy przeczytałem, że to konwersja z telefonów komórkowych. Na papierze wszystko prezentuje się bardzo dobrze. Dostajemy jednostki i przeciwników z Final Fantasy Tactics, więc fani z miejsca czują się jak w niebie. Słyszymy znajome utwory, podziwiamy klasyczną oprawę graficzną i świetnie się bawimy. Rozgrywka polega na odpowiednim ustawianiu drużyny, by odeprzeć kolejne fale różnorodnych wrogów. Muszą oni przejść przez skomplikowany labirynt, a nasze zadanie ogranicza się do właściwego rozstawienia wojowników, łuczników czy innych magów. Jeżeli nie uda nam się sprostać zadaniu – tracimy kryształ i tym samym okazuje się, że tytuł gry dosko- nale opisuje schemat zabawy. Zwycięstwo to kasa i punkty doświadczenia, które zamieniamy na kolejne poziomy zaawansowania lub zakup nowych jednostek. Gierka wciąga niesamowicie i choć szokuje prostotą, to niezwykle bawi.

Niestety oprawa graficzna to poziom komórki, więc na dużych ekranach Crystal Defenders wygląda tragicznie. Brakuje też większej różnorodności poziomów, które po trzech godzinach zaczynają się nudzić. Szkoda, że producent nie przyłożył się do konwersji, bo sama marka Final Fantasy to nie wszystko.

■ ■ Fax

6.5/10

## EXIT 2

► Xbox 360 (XBLA) // Taito // 800 MSP



Byłem przekonany, że EXIT 2 będzie naprawdę sporym hitem. Jednak pod przykrywką świetnej oprawy graficznej, zabawnej ścieżki dźwiękowej i pomysłowych poziomów, kryje się tak irytujące sterowanie, że z trudem powstrzymałem się od rzucenia padem o ścianę. Zaczniemy od plusów, bo tych nie brakuje. EXIT 2 wygląda świetnie. Oprawa nawiązuje do komiksów i prezentuje się bardzo stylowo. Choć to tylko platformówka w 2D, autorom udało się stworzyć śliczny i unikalny design. Do tego dochodzi lekka ścieżka dźwiękowa, więc tutaj WYJŚCIE zgarnia moje uznanie. Natomiast sama rozgrywka polega na przejściu poziomu i ucieczce. Proste? Nie do końca. Każdy poziom wypełniony jest pułapkami i przeszkodzajkami, których nie powstydziłoby się najlepsze platformówki. Tu trzeba skoczyć, tam ugasić pożar, chwilę później zanurkować, uratować dziewczynę i tak nam czas ucieka na przyjemnym uciekaniu. Czy faktycznie przyjemnym?

Sterowanie jest koszmarnie, a postać reaguje z okrutnym opóźnieniem. Zwykle wejście po schodach może popsuć humor, a czasami trzeba wykonać bardzo dokładny skok, więc irytacja tylko rośnie. Rozgrywka jest bardzo powolna, powtarzanie etapów zdarzało mi się nader często ze względu na to, że Pan Ucieczka nie robił tego, co mu wskazywałem. Poziomy są sprytnie zaprojektowane, więc trzeba cały czas kombinować, a gra stanowi spore wyzwanie, jednak tylko cierpliwi ją docenią. Mogło być lepiej. ■ ■ Fax

6.8/10



# PRINCE OF PERSIA EPILOGUE

## KOLEJNE PŁATNE ZAKOŃCZENIE GRY



txt: FAX

X360 /XBLA, 800 MSP

- ◊ Wydawca: Ubisoft
- ◊ Producent: Ubisoft
- ◊ Liczba graczy: 1
- ◊ Premiera: już jest
- ◊ Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■  
DŹWIEK ■■■■■■  
MIÓD ■■■■■■  
DESIGN ■■■■■■

**GONZO:** Dodatek do najbardziej bańsiwego tytułu zeszłego roku nie obiecywał niemożliwego i może dlatego nie czułem się zbyt zawiedziony. Dla fanów gry to zakup wart rozważenia; nowa moc i delikatny szlif dotyczący walki, to w zasadzie wszystko, więc nie licząc na znaczne wydłużenie zabawy. Ubisoft na pewno głęboko nad sequem i powiewu świeżości oczekiwałbym z jego strony, na razie musi nam wystarczyć Epilog. 7/10



**P**rawdopodobnie jestem jednym z niewielu graczy, którzy umieszciliby Prince of Persia w piątce najlepszych tytułów dostępnych w 2008 roku. Niestety jestem w mniejszości, bowiem Ubisoft został zalany falą krytyki i narzekani za zmiany w serii. Zręcznościowy i logiczny hardcore został zamieniony na gierkę dla niedzielnych graczy, a nieśmiertelność głównego bohatera mocno rozłosiła fanów. Ja jednak przyjąłem te zmiany bardzo pozytywnie.

Oryginalny PoP nie należał do najtrudniejszych tytułów. Wiele osób uznało wręcz, że jest to jedna, długa sekwencja QTE lub, że gra sama się przechodzi, z minimalnym udziałem gracza. Nie będę dyskutował z tymi zarzutami, ale warto je przypomnieć, bowiem Epilogue jest znacznie trudniejszy. Naturalnie nie ma mowy o poziomie Sands of Time czy Warrior Within, ale byłem zaskoczony faktem, że tak często muszę powtarzać etapy. Zastosowano znacznie ciekawsze kombinacje pułapek, więc trzeba się skupić na obserwacji otoczenia i wykazać zręcznością palców. Dodano również sporo sekwencji, które musimy wykonywać na czas. Wcześniej wystarczyło naciskać od czasu do czasu właściwy przycisk, a bohater za nas załatwiał całą robotę. Teraz faktycznie oddano rozgrywkę w nasze ręce. I tutaj pojawia się pewien problem, bo kupując DLC spodziewamy się, że dostaniemy więcej tego samego, tymczasem gra przestaje już być prawdziwym relaksem i bajkową przygodą. Oryginalna pozycja zachwycała mnie ze względu na banalną rozgrywkę, przy której wymaga się ode mnie minimum wysiłku, tymczasem Ubisoft podniósł poziom trudności. Szkoda, że producent nie pomyślał o tym, że tylko osoby, którym spodobała się opcja very, very easy, nadal trzymają ten tytuł na swoich półkach.

W dodatku pojawia się sporo sekwencji walki, do gry wkracza także kolejny szef (choć jego formy bazują na poznanych wcześniej przeciwnikach) i powraca również postać, która w oryginale uciekła po walce i jej dalsze losy pozostały nieznane. Tak, Elika musi wreszcie pokazać, że nie jest córeczką tatusia, a poza tym ma do pogadania ze swoim „chłopakiem”, przez którego świat stoi w obliczu zagłady. Na szczęście pojedynki nadal są nieprawdopodobnie spektakularne i nieco bardziej wymagające. Zupełnej zmianie natomiast uległy projekty poziomów, które stały się liniowe, co mnie osobiście nieco zmartwiło. Natomiast na plus odnotowuję nowe moce dziewczyny, która potrafi odbudować zniszczone fragmenty otoczenia, dzięki czemu możemy kontynuować przygodę.

Epilogue oceniam z perspektywy osoby, która zachwycała się przepięknym zakończeniem Prince of Persia. Myślałem, że będę musiał czekać co najmniej dwa lata na powrót bohaterów, więc dla mnie ten DLC to zakup obowiązkowy. Trzy godziny zabawy, przy dwunastu potrzebnych na ukończenie oryginału, to dobra inwestycja. Szkoda, że niewielu graczy doceni epilog. ■ ■

7.0/10

**OCENA**  
■ DOBRE ZAKOŃCZENIE PIĘKNEJ PRZYGODY  
■ WYDAWANIE KASY NA PRAWDZIWIE ZAKOŃCZENIE  
■ CZASAMI LEPIJ URAUWAĆ DZIEWCZYNĘ, A NIE ŚWIAT



**MNIEJ BAJKOWO** Nowy poziom może się podobać, ale jest utrzymany w zdecydowanie bardziej mrocznym klimacie. W końcu zakończenie gry nie było zbyt optymistyczne.



# WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA



txt: MARCELLUS

KBOX 360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: THQ
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA   
DŹWIEK   
MIŁO   
DESIGN

**BLIZZARD BEAST:** Po Legendach Wrestlingu spodziewałem się rozbudowanej gry mocno bazującej na serii SDvsRAW. Otrzymałem jednak coś całkiem innego. Z jednej strony to dobrze, bo przynajmniej gracie nie powinni mieć wrażeń, że zamiast wyciągać od nich kasę co rok, THQ postanowiło robić to dwa razy częściej. Z drugiej jednak nie jest to gra, na którą czekali miłośnicy Wrestlingu – to bardziej arcade'owe mordobicie o tematyce wrestlingowej, niż pełnoprawna gra sportowa. Jest zbyt prosta, zbyt płytka i zbyt ograniczona, aby fani Smackdowna potraktowali ją jako coś więcej, niż chwilową odskocznikę. Chociaż magia Wrestlingu robi swoje... 7/10

## GDY RANDY „THE RAM” ROBINSON BYŁ U SZCZYTU...

**N**ie, postaci granej przez Micky'ego Rourke'a w wyśmienitym „Zapaśniku”, nie znajdziecie w Legends of Wrestlemania, ale pasowałyby tu doskonale, choć oczywiście w grze znajdziecie wyłącznie momenty chwały występujących w niej wrestlerów z lat 80. i 90., gdy ta forma rozrywki była jedną z najpopularniejszych.

### POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Legends of Wrestlemania jest prawdziwą gratką dla fanów wrestlingu, choćby dlatego, że znajdziecie tu sporo filmików pokazujących, jak to drzewiej wyglądało podczas na przykład trzeciej Wrestlemanii z 1987 roku, kiedy starcie Hulka Hogana z André the Giantem obejrzało ponad 93 tysięcy ludzi. Wszystko to będziecie mogli zobaczyć w trybach Relive, Redefine i Rewrite. W pierwszym wcielicie się w postacie, które walki wygrały i powtórzycie ich wynik oraz wykonacie konkretne akcje, żeby zdobyć punkty i medal potrzebny do odblokowania kolejnych starć. Na przykład podczas wspomnianego pojedynku Hulka z André należy odtworzyć to, co działo się na ringu, czyli powalić olbrzyma za pomocą clothesline, poprawić scoop slamem i wykonać hulksterowego finishera. Z czasem rośnie poziom trudności – na początku wystarczy wypełnić podstawowe założenia, by zdobyć punkty potrzebne do zdobycia medalu, ale w ostatnich starciach Relive, jak choćby Bret Hart vs Stone Cold oraz Stone Cold vs The Rock zadać do wykonania jest bardzo dużo i wystarczy pominąć dwa lub trzy, żeby nie zdobyć me-

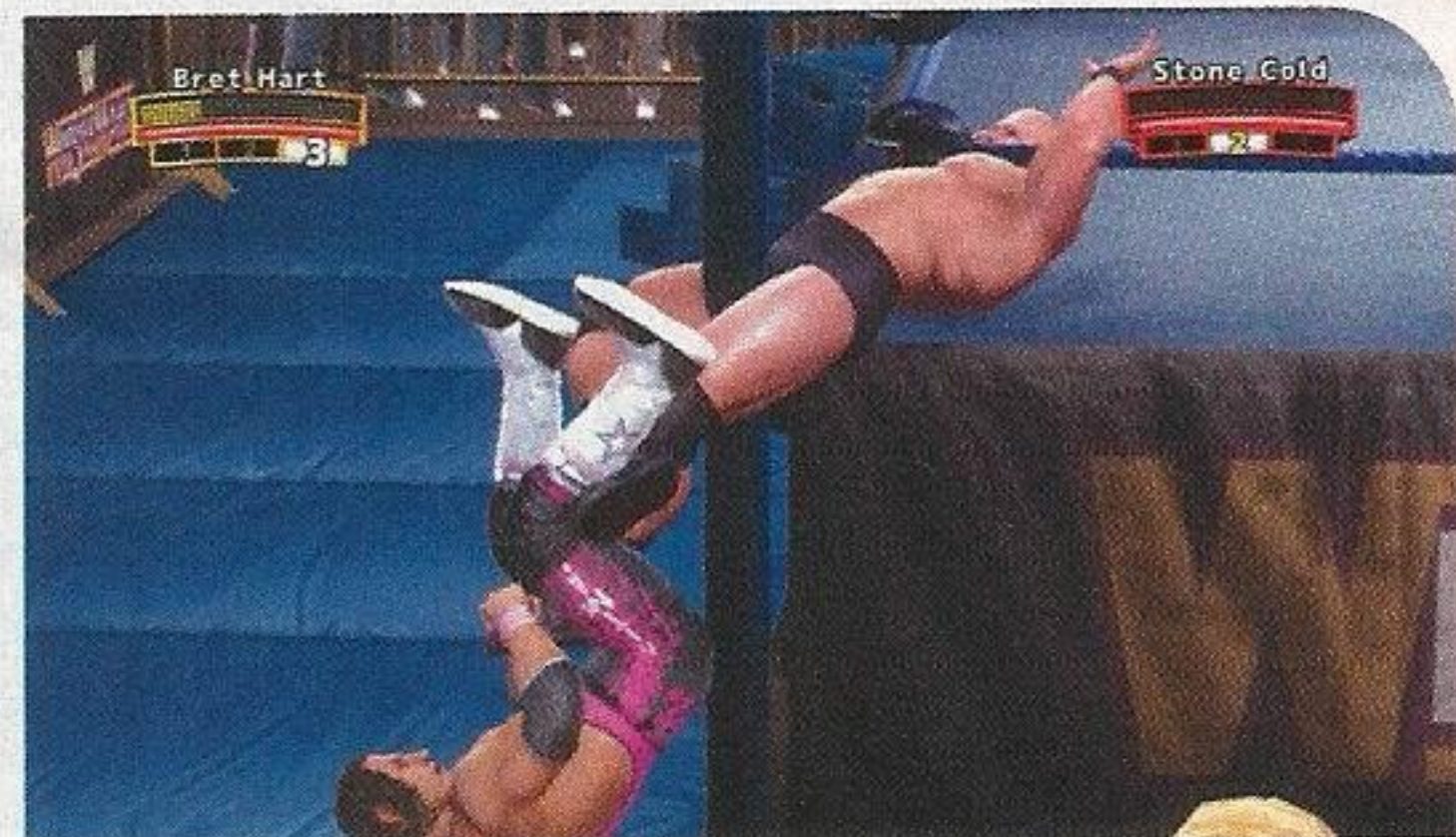


dal. Na szczęście zadania są kontekstowe, więc wystarczy przeczytać ich opis przed walką lub sprawdzić je w trakcie (choć za granie z pamięci i wykonanie wszystkich zadań wpada aczlik). Z kolei w Redefine należy odwrócić losy starcia, „ujmując” się za pokonanym i wygrać walkę. Zaś w Rewrite zmienione zostały zasady na jakich odbyło się dane starcie (zamiast zwykłego meczu na przykład jakiś uduśniany), ale wcielić się można zarówno w pierwotnego zwycięzcę, jak i pokonanego.

Zestaw typów walk, w których można uczestniczyć, nie zaskoczy żadnego fana – oprócz meczów na normalnych zasadach, są tu Royal Rumble, Ladder Match, Hell in a Cell, Steel Cage, Tag Team, Submission, Ironman, Handicap i Triple Threat. Nie będę tłumaczył ich zasad, bo zajęłoby to z jeszcze ze dwie strony, zaś fani i tak wiedzą o co chodzi.

### PROSTE NIE ZNACZY PROSTACKIE

Tryby Relive, Rewrite, Redefine są sednem Legends of Wrestlemania i wystarczą na kilka solidnych godzin zabawy. Ale ujawniają też sporo frustrujących problemów tej gry, na przykład czasami ciężko jest przywołać kontekstową akcję – choćby przeprowadzenie oponenta alejką prowadzącą od ringu do wejścia na arenę lub z powrotem. Czasami zaskakuje od razu, a czasami trzeba się nieźle namęczyć. Kilka razy głośno przekląłem, gdy po długich męczarniach



udało mi się wreszcie przeprowadzić The Rocka w okolice ringu, by po chwili ten znów zaciągnął mnie do wejścia... Czasami też za dużo rzeczy dzieje się automatycznie i zamiast wybranej przez nas akcji odpala się scenka QTE. No ale taka jest specyfika trybów RRR, w normalnych walkach swoboda jest większa, choć QTE nadal występują, bo są istotnym elementem prostego, ale miodego systemu walki.

Nie jest on jednak idealny, przede wszystkim uderzenia i kopnięcia są za mocne i pozwalają na strasznie „tanie” granie w sieci. Poza tym wrestlerzy mają za małą wytrzymałość – już po paru chwilach można próbować „pinowania”, zwłaszcza podczas walki z żywym przeciwnikiem, bo konsola radzi sobie z przerywaniem położenia na łopatki doskonale, a gracz raczej nie potrafi tak szybko mashować przycisków. Pomimo tego gra się fajnie, a prostota też może być zaletą – LoW jest bardziej przystępny, niż RAW vs Smackdown.

### STARE KONTRA NOWE

Gra ma w zanadru jeszcze jedną niespodziankę dla fanów – wystarczy save z ostatniego Smackdowna, żeby móc przenieść z tamtej gry pełny skład zapaśników. Transferują się także stworzeni wrestlerzy, choć w LoW też jest możliwość wykreowania własnej postaci, która przyda się w trybie Legends Killer.

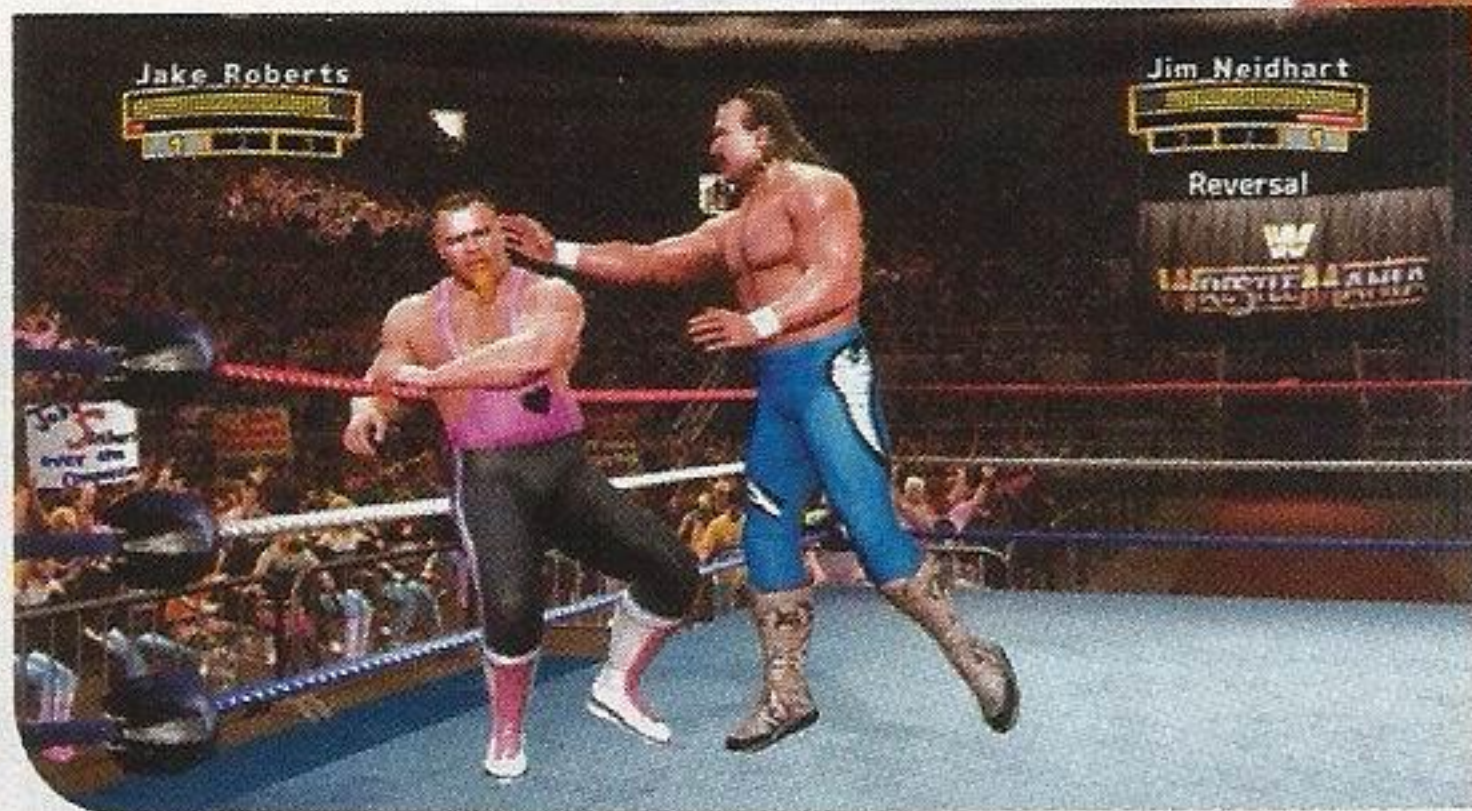
Graficznie LoW nie powala – modele postaci trochę za bardzo przypominają figurki, a niektórzy są z twarzy zupełnie do siebie niepodobni (jak choćby Shawn Michaels). Publika wygląda biedacko, areny też nie powalają, ale ogólnie nie jest źle, jeżeli przymknąć oko na tradycyjne dla konsolowych wrestlingów przenikanie postaci przez różne obiekty, jak choćby liny okalające ring. Dźwiękowo jest spoko – komentarzy spisują się nieźle, a pokaźna liczba oryginalnych kawałków towarzyszących wejściu gwiazd na ring potrafi wywołać nostalgię. Jeżeli lubicie wrestling, gra powinna Wam się spodobać, choć jest na tyle przystępna, że nawet początkujący wirtualni zapaśnicy sobie z nią poradzą. ■■

**OCENA 7.3/10**  
PROSTY I MIODNY SYSTEM WALKI, NOSTALGIA  
BŁĘDY W KONTEKSTOWYCH AKCJACH, NIEZBYT ROZBUDOWANA  
HULKAMANIA IS STILL RUNNING WILD, BROTHER!

**RELIVE** Słynny pojedynek Breta „Hit Man” Harta ze Stone Coldem Stevem Austinem. Jedną z najlepszych walk w historii wrestlingu. Niestety niedługo potem Bret stał się ofiarą największego, a co gorsza – prawdziwego screwjobu we wrestlingu. Sprawdźcie sobie hasło „Montreal Screwjob” na wiki.

### Zapaśnik

Kilka starych gwiazd z LoW nadal pojawia się w ringu, ale większość jest na zasłużonej emeryturze, zaś żyjący niektórzy byli inspiracją dla Roberta D. Siegela, autora scenariusza „Zapaśnika”. Jak choćby tragiczny los British Bulldoga czy Curta Henninga oraz życie Jake’a „The Snake” Roberta. Sam zestaw wrestlerów w LoW jest całkiem niezły, choć wielu z nich znanych będzie tylko fanom. Ale też do nich skierowana jest gra. Z najbardziej znanych, oprócz już wymienionych tu lub w tekście, niektórzy z Was kojarzą być może Ultimate Warrior, Rowdy Roddy Piper, Jimmy’ego Snuka, Bam Bam Bigelowa, Jimmy’ego „The Hacksaw” Dugana, czy Sgt. Slaughter z tych, którzy już od dawna nie pojawiają się w telewizji. Z tych, których kariery jeszcze trwają, albo skończyły się na tyle niedawno, że nie trzeba być najstarszym górale, by ich pamiętać, są tu choćby Undertaker, Ric Flair, czy Hunter Hearst Helmsley, znany lepiej jako Triple H. W sumie „legendarnych” wrestlerów jest 38 plus czterech managerów.



**GIMMICK** Obecnie większość wrestlerów nie wciela się już w kretynów, dziwaków, świrów i błaznów. Ale kiedyś było to normą i ring zaludniali rozmaici „paździerzowcy” w typie Koko B. Ware. Ze starej szkoły pozostał już tylko Undertaker, ale on akurat był i jest cool.







txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Midway
- Producent: Tigon
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■  
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■  
MIÓD ■■■■■■■■■■  
DESIGN ■■■■■■■■■■

**MIEŁU:** Vin Diesel powinien dopaść wesołków odpowiedzialnych za wygląd bohatera i wytłumaczyć im gazurkę, że nie ma takiej kanclestej głowy. Wheelman to nudny klon Drivera (a który Driver nie był nudny?), ma na dodatek tyle głupich błędów, że odechciała się grać. Zgubienie policji jest dziecinnie proste, autocelowanie pozwala zabić przeciwników bez najmniejszego wysiłku, a najbardziej rozbawiła mnie akcja podczas pościgu, gdy postanowiłem zmienić samochód, a zbiry grzecznie czekały aż się przesiadę i dopiero wtedy rzucili się kontynuować pościg. Sorry, Vin. 5/10

# WHEELMAN

## VIN DIESEL ROZPYCHA NIE TYLKO T-SHIRT...

**R**ozpycha się także w tym numerze NEO plus, występując jednocześnie w The Wheelman oraz Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Jak się okazuje, lepiej wychodzi mu być wiodącym w ciemnościach Richardem B. Riddickiem, niż kierowcą do wynajęcia znanym jako Milo Burik. Prawie jak Niko Bellic... I prawie jak bohater gier z niemal zapomnianej już serii Driver, niejaki Tanner. Nie bez powodu o nim wspominam, bo gra jest krzyżówką Drivera z GTA i Burnoutem okraszona estetyką Wreckless czy Midtown Madness.

### KIEROWCA BEZ FURY

Akcja zaczyna się całkiem ostro – Milo czeka przed bankiem na uroczą zleceniodawczynię, a w chwilę po jej pojawieniu rozpoczyna się szalony pościg z policją po ulicach i obwodnicach Barcelony. Ten etap możecie zresztą sprawdzić w demie gry, opisywaliśmy go również w zapowiedzi Wheelmana. Jest szybko i całkiem efektownie – radiowozy rozbijają się w płomieniach, helikopter cały czas krąży nad samochodem uciekinierów, pościg trwa długo i jest intensywny. Zapowiada też niezłą grę...

Na początku nie bardzo wiadomo po co Milo przyjechał do Barcelony, ale od razu widać, że to wyjątkowy twardziel, któremu nie drgnie powieka w obliczu największych zakapiorów tego miasta. Kolo ma wyjątkowy talent do robienia sobie wrogów, a przy okazji potrafi zaimponować spokojem nawet szefowi rumuńskiej mafii. I nie tylko. Fabuła jest niezbyt wydumana, wprawdzie na początku Milo rozbija się bez sensu po mieście i wkurza gangsterów z różnych frakcji w drodze do swego celu. Nie trzeba być jednak wielkim bystrzaczem, żeby

domyślić się, że jest tajnym agentem wykonującym poufną misję. Ale może kryje się za tym drugie dno?

### VISCA EL BARCA?

Barcelona jest miastem otwartym i przyjaznym dla „turysty” z USA. Niemal od razu można zacząć ją zwiedzać, oczywiście w amerykańskim stylu, czyli jako pan i władca ulic, nie zważając na ograniczenia prędkości, inne samochody czy też przechodniów. Ale na początku za wiele do roboty nie ma, trzeba wykonać kilka misji fabularnych, żeby odblokować pierwsze zadania poboczne (których jest w Wheelmanie w sumie ponad sto). Część z nich polega na szybkim przemieszczeniu się z punktu A do B w jak najkrótszym czasie, czyli po prostu zabawie w cierpiarza lub ulicznego ściganta w wyścigach. Ale są też bardziej wymyślne konkurencje, jak na przykład dostarczanie wozów i motocykli na zamówienie. Co w tym niezwykłego? Ano to, że Milo nie kradnie wózków stojących sobie gdzieś grzecznie na parkingu, tylko przejmuje je podczas jazdy przeskakując ze swojej fury (lub motocykla) na wybrany pojazd. No dobra, nie jest to wcale jakaś wielka nowość, bo w ponad trzyletnim Pursuit Force na PSP też można było takie cyrkowe sztuczki wyczyniać. Ale i tak jest to niezła zabawa, choć oczywiście całkowicie absurdalna. Co zabawne, w czasie jazdy można w ten sposób przejąć każdy pojazd prowadzony przez jedną osobę. To z pewnością szybsza metoda niż wysiadanie i szukanie nowego środka transportu, ale też kompletnie nie pasująca do gangsterskiego klimatu gry.

Kolejna zabawa też jest kserówką – trzeba jeździć po mieście i demolować wszystko, co wpadnie pod koła.

Po chwili głównie radiowozy, bo szybko się zjawiają, ale w tej grze da się rozwalić całkiem sporo rzeczy. Co niedorzeczne – także jadąc na skuterku... Przebiłem się przez kiosk, oszklony przystanek oraz ogródek restauracyjny. Spokoluz, łysym łbem Diesla da się ściana kruszyć. Jednak do demolki lepiej nadaje się ciągnik siodłowy lub inna masywna ciężarówka. Niewiele rzeczy, poza budynkami, jest w stanie zatrzymać takiego kolosa. Ale podczas rozwałki oraz gonitw z policją nie brakuje również elementów humorystycznych.

### SLAPSTICK

Pierwszym kładącym na glebę i każącym się turlać motywy było zachowanie policjantów po tym, jak ich fura została skasowana. Otóż wypadają oni jak szmaciane lalki z rozbitej, płonącej radiolki i w jednej klatce animacji stają na równe nogi, by zacząć strzelać do uciekającego samochodu Milo. Same, w założeniu efektowne wypadki też potrafią wywołać szeroki, choć zapewne niezamierzony uśmiech – czasami fizyce gry coś odpala i samochody zaczynają odbijać się od ziemi jak kauczukowe piłki. Są to krótkie momenty, ale warto zobaczenia. Podobnie jest z absolutnie obowiązkową wycieczką do barcelońskiego metra. W pewnym momencie zapragnąłem sprawdzić, czy da się



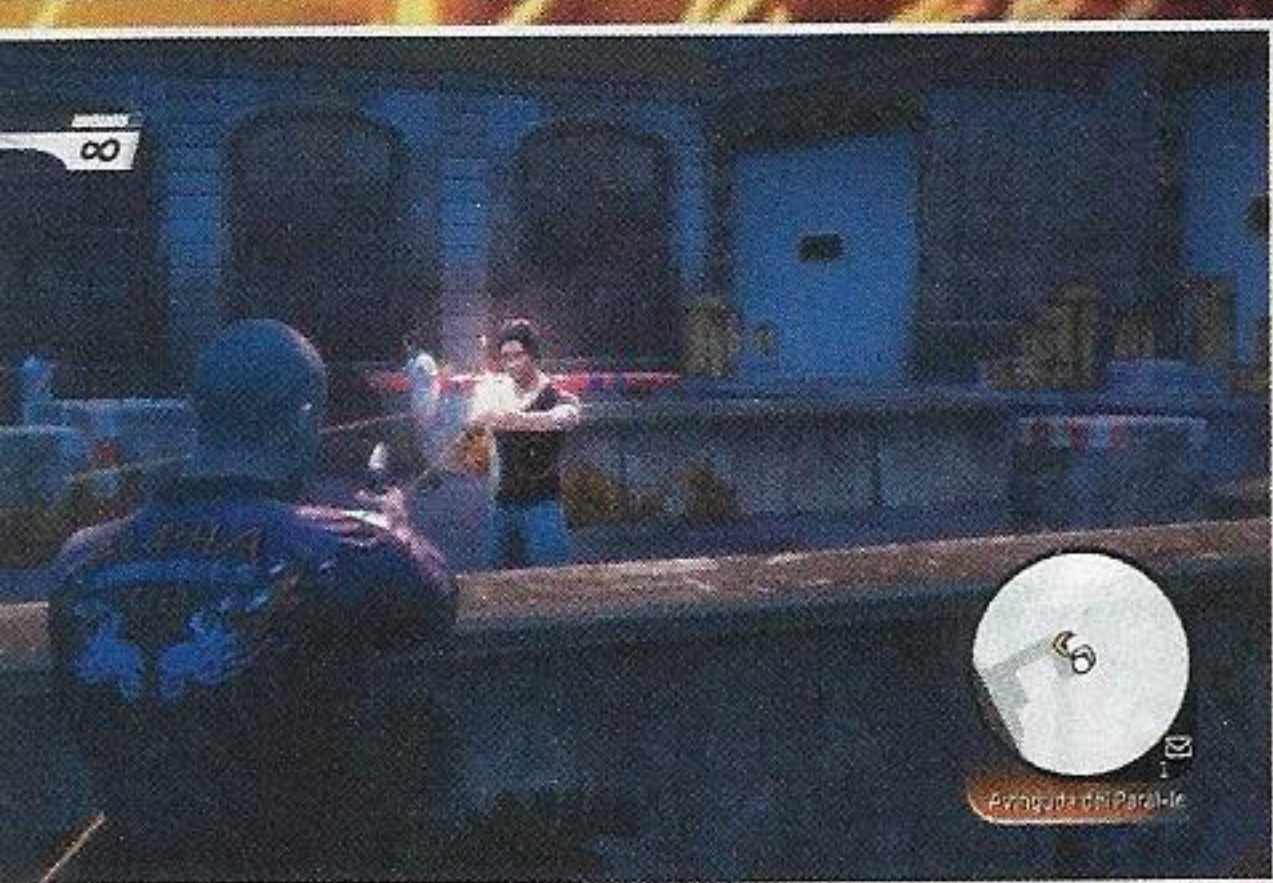
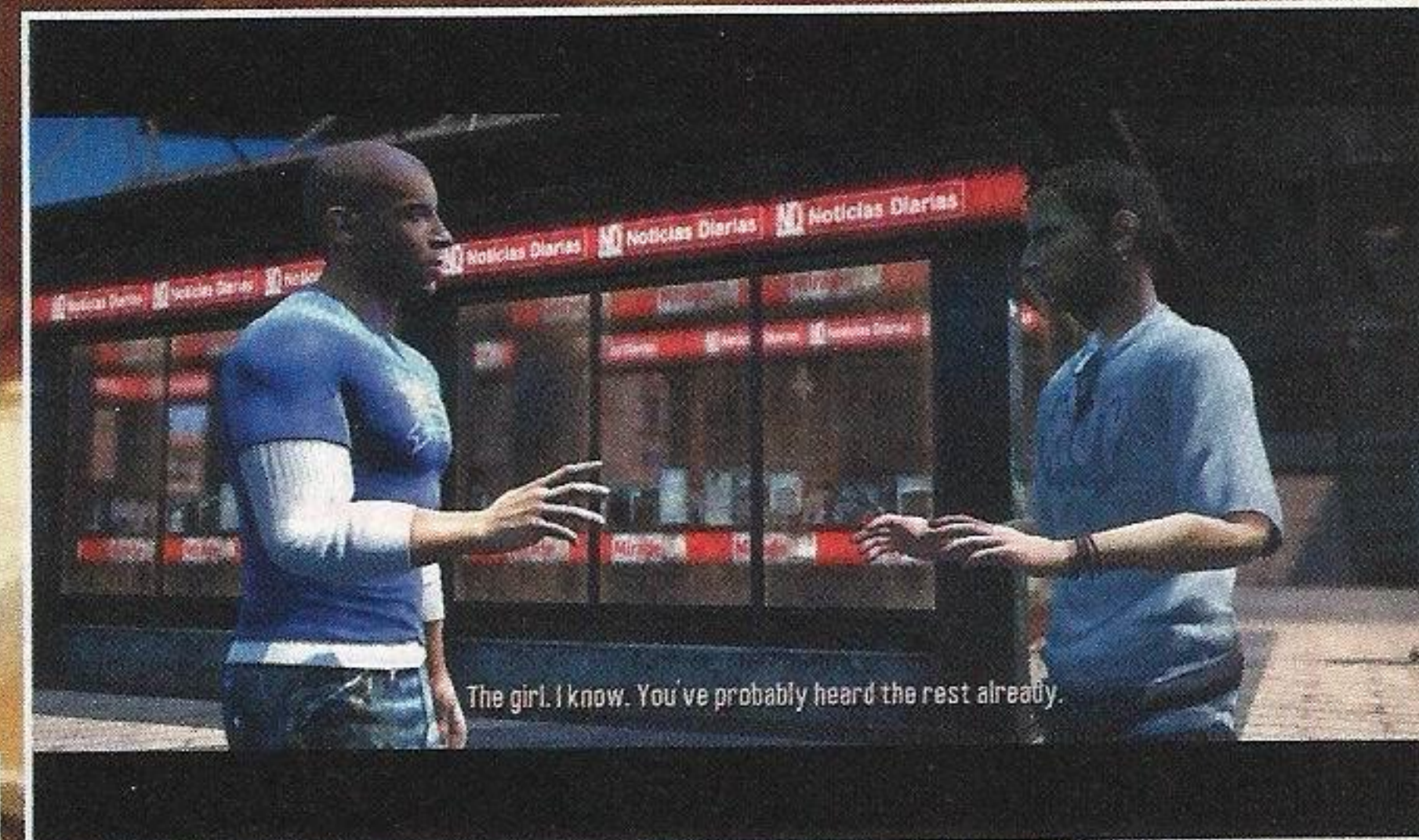
**AIRJACK** Po lewej Milo wykonuje swój firmowy manewr – przesiadkę w locie. Co zabawne, skacze do przodu. Prawdę mówiąc wyobrażałem to sobie inaczej, gdy usłyszałem, że w Wheelmanie będzie taka akcja, ale twórcy gier nadal potrafią mnie zaskoczyć... Szkoda, że nie jakością.







**METROPOLIA** Miasto niby jest duże, a misji wiele, ale to tylko napompowany przesadnie balon. Barcelona w wydaniu twórców Wheelmana jest miastem monotonnym, wszystkie uliczki są bardzo podobne, więc ciągle ma się wrażenie jeżdżenia w kółko.



**DŹWIEK?** Badziewny. Klepski soundtrack... grany z radia w samochodzie, ofkoż można zmieniać stacje. Przeciętne efekty oraz zwykłe niedoróbki – dlaczego koleś, który według scenariusza gry jest Szkotem, mówi po angielsku z hiszpańskim akcentem?



zjechać samochodem po tych zachęcających schodach... Da się, a jakże – pod ziemią kryje się całkiem sporo kilometrów korytarzy, stacji i tuneli. Ciasno było, więc trochę narozrabiałem – zniszczone mienie i potrącenie ludzi. Policja szybko się mną zainteresowała i wysłała w pościg jednego policjanta na... skuterze! Dawno żadna gra nie sprawiła mi tak niespodziewanie tyle radości.

#### Z BUTA I GNATA

Czasami nawet kierowca musi gdzieś pójść... Niestety, twórcy Wheelmana najwyraźniej nie grali w Driv3ra i nie wyciągnęli wniosków. O ile w serii GTA łażenie

jakbyście pytali, to Milo może biegać i nawet się męczy. Potrafi też skakać oraz chować się za osłonami, ale cover-system nie oznacza jeszcze, że gra się równie fajnie, jak w Gearsy.

Strzelać można też podczas jazdy, ale znów, dzięki autocelowaniu nie wymaga to skilla, a jedynie podjechania do wroga z prawej strony. Lub lewej, jeżeli strzela wieszony akurat pasażer. Nic specjalnego.

#### TEN SIĘ ŚMIEJE

Pośmialiśmy się trochę, ale nie zmienia to tego, że Wheelman nie jest dobrą grą. Okej, jest otwarte miasto, są pościgi, rozpierduchy, bywa efektownie

poboczne misje potrzebne jak dziura w polskiej drodze (i jest ich podobnie dużo), zaś te główne są w większości wtórne. Pojeźdź, przywieź, zawieź, dokończ, przegon, przestrasz pasażera... Z samych nudów zaczyna się urozmaicać sobie czas wykonywaniem przesiadek lub robieniem masakry na drodze.

Jak wspominałem, grafika przywodzi na myśl Wreckless lub Midtown Madness – jest kolorowo i pastelowo. Modele samochodów są niezłe (postaci gorsze), na ulicach jest nawet jakiś ruch (większy niż w NFS: Undercover) i są przechodnie uskakujący przed pędzącym samochodem. Wybucho też niezgorzej, a czasami jest całkiem szybko. No chyba, że z konieczności pomyka się smartem lub skuterem. Za to słabe są scenki fabularne na silniku gry – takie twarze robiły wrażenie pięć lat temu, a brak synchronizacji ruchu ust z wypowiedzianymi słowami wcale nie dodaje im uroku, na co najwyraźniej liczyli twórcy.

Chłopaki z ekipy Tigon postanowili wrzucić do Wheelmana wszystkie patenty, jakie podpatrzyli w ciągu ostatniej dekady, ale mieszanina wyszła im z tego przeciętna. Ot, grałem, zapomniałem. ■■

**OCENA** 5.4/10

+ DZIEJE SIĘ DUŻO I JESZCZE WIĘCEJ WYBUCHA!  
- ALE RADOŚCI WIELE NIE DAJE

CIĘKAWIE CZY VINOWI SIĘ PODOBAŁO...

## WHEELMAN SIĘ NIE SPRAWDZA. JEŹDŻENIE JEST NUDNE, POBOCZNE MISJE POTRZEBNE JAK DZIURA W POLSKIEJ DRODZE (I JEST ICH PODOBIEŃ DUŻO), ZAŚ TE GŁÓWNE SĄ W WIĘKSZOŚCI WTÓRNE

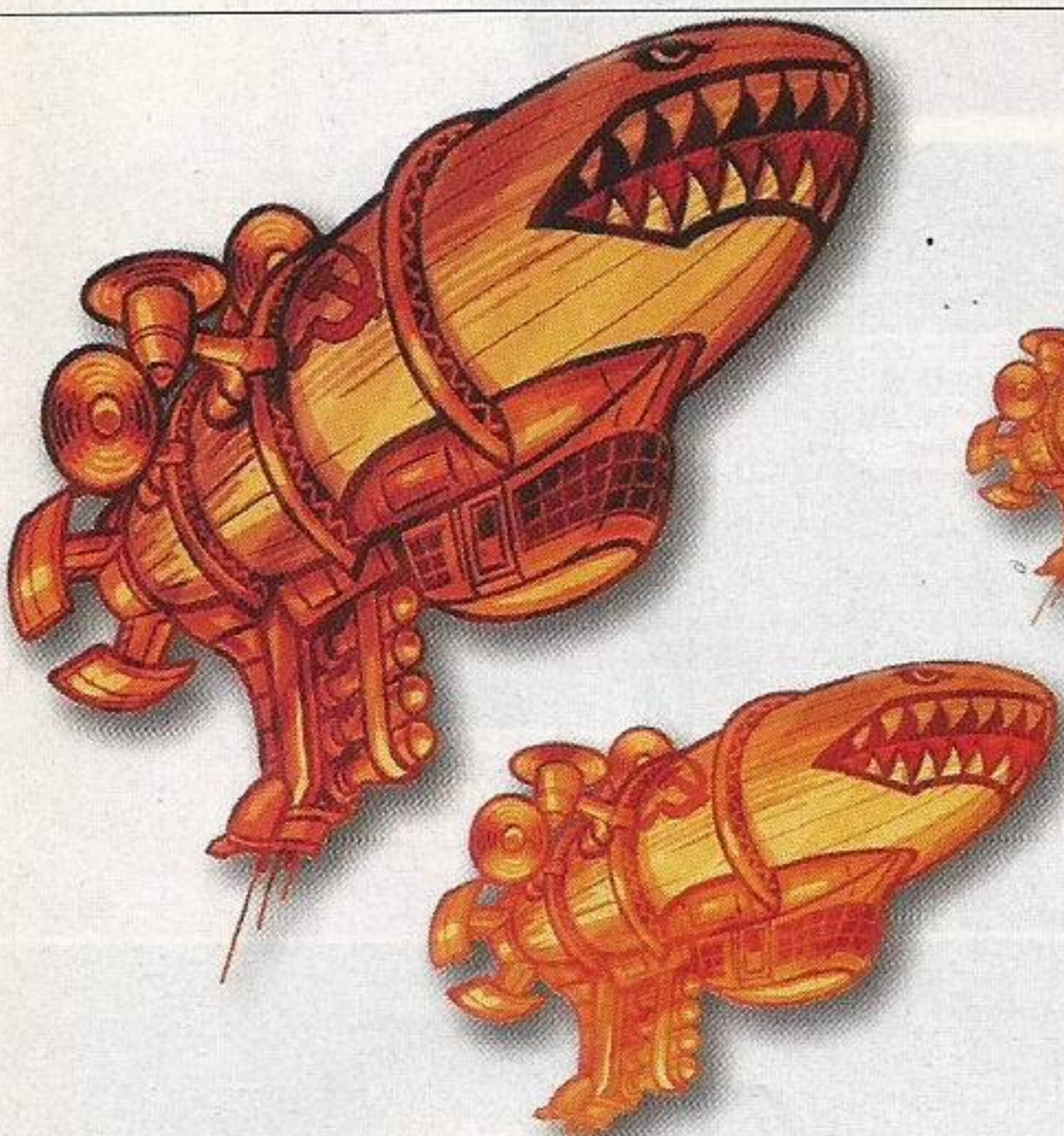
wypada dobrze (choć nie idealnie), tak wrzucanie do gry z założenia „samochodowej” niedopracowanego poruszania się na kończynach dolnych i korzystania z górnych w celu eksterminacji wrogów z broni palnej zazwyczaj kończy się porażką. Strzelaniny są zwyczajnie żenujące. Przeciwnicy wystawiają się jak na jarmarcznej strzelnicy, sam system jest sztywny i nie pozwala na żadne ekscesy, a autocelowanie sprawia, że jest aż za łatwo. Tym razem śmiech już nie jest szczery, to raczej krzywy uśmiech politowania. Aha,

i efekciarsko, a kaskaderski sposób zmiany środka transportu budzi przez chwilę pewien entuzjazm. Podobnie, jak dwie unikalne umiejętności Milo, o których więcej w ramce. Ale bardzo szybko okazuje się, że gra głębiej ma zerową. Ciężko to sprecyzować, po prostu gra się biednie. Niemal wszystko już gdzieś było w tej czy innej formie, ale to jeszcze nie jest przyczyną, bo jest przecież wiele gier, które wykorzystwały i udoskonaliły ograne motywy. Jednak Wheelman jako całość się po prostu nie sprawdza. Jeżdżenie jest nudne,

#### FOCUS

Efektowna jazda nabija pasek Focus, który pozwala odpalić turbo oraz umożliwia wykonanie dwóch fajnych (za kilkoma pierwszymi razami...) bullet-time'owych akcji. Pierwszą jest Aimed Shot – można jednym strzałem rozwalić jadący przed nami samochód. Łatwizna, należy nałożyć na siebie dwa celowniki i sprawa załatwiona, wroga fura filmowo wybuchła i podlatuje na kilka metrów. Cyclone polega dokładnie na tym samym, ale umożliwia rozwalenie ścigających nas wrogów i wiąże się z automatycznym wykonaniem przez Milo/Vina dwóch obrotów fury o 180 stopni. Jaka interakcja...





# C&C: RED ALERT 3 ULTIMATE EDITION



## PLAYSTATION 3

[illegible]

**MIĘŁO:** Szukałem powodów, dla których EA dodało podtytuł Ultimate Edition, ale nie znalazłem. Przygotowano kilka map do multi oraz filmy prezentujące powstawanie gry od kuchni, ale jakies duże zmiany w stosunku do wersji na X360 nie odnalazłem. Ktoś chyba powinien się przyznać, że nie potrafił doszłifować gry na czas. Nie wiem czyja to wina, czy developerów (bo nie ogarniają), czy Sony (bo stworzyli konsolę, na której trudno się programuje), ale minęło kilka lat i chyba zawodowcy nie powinni mieć już problemów z tworzeniem gier na PS3. RA3 jest spoko, ale za brak bonusów tylko 7/10

## NIE BÓJCIE SIĘ, STRATEGIE TO DOBRA ZABAWA

## CZY DŁUGIE NOGI WYSTARCZĄ DO PROWADZENIA WOJNY?

Nie oczekujcie poważnych generałów i prezydentów, bo tacy w tym świecie nie istnieją. Szalenci i zaślepieni żądzą władzy idioci pełnią tu rolę przywódców mocarstw. W sumie można by się w tym momencie zastanowić, czy scenariusz gry tak bardzo odbiega od rzeczywistości. W każdym



razie, takie podejście do fabuły na pewno nie wszystkim z miejsca pójdzie, ale ja bawiłem i śmiałem się przy każdym filmiku przerywnikowym. Lekkie podejście producenta jest również widoczne w projektach jednostek, wśród których nie zabraknie zabójczych delfinów, gigantycznych robotów z japońskimi mieczami i statków marynarki wojennej, które potrafią wysunąć z kadłuba rząd kółek i radośnie przemierzać stały ład. Pomysły na pojazdy i oddziały naprawdę zabijają. Ich wykonanie to małe mistrzostwo świata, ale wygląd to nie wszystko. Praktycznie każda jednostka ma unikalne moce i umiejętności, które stawiają przede wszystkim na specjalizację. W tej grze nie ma mowy o masowym rzucaniu do walki pojazdów tego samego typu, bo bez różnorodnej armii nie mamy szans na zwycięstwo. Pod tym względem gra dostarcza więc nie tylko olbrzymie pokłady śmiechu, ale i strategii, bo odpowiedni dobór sił to podstawa rozgrywki.

## KONSOLOWY RTS

prostsza w obsłudze niż pozycja tworzona z myślą tylko i wyłącznie o konsolach. Dowodzenie i podbijanie na PlayStation 3 nie musi być więc drogą przez mękę. System jest banalnie prosty i intuicyjny, a ja ani przez chwilę nie czułem potrzeby przerzucenia się na mysz i klawiaturę. Nawet jeżeli na początku ktośkolwiek mógłby mieć jakieś problemy, to rozbudowany i podany z jajem samouczek wszystko objaśnia w kwadrans. Podsumowując, nie mam jakichkolwiek zastrzeżeń, co do sterowania.

## LEPIEJ JEST? JEST LEPIEJ

**OCENA** **3.0/10**

**POPRAWKI, DODATKI, WRESZCIE WERSJA NA PS3**  
**NIE KAŻDEMU PODEJDZIE ABSURDALNY KLIMAT**

**PRAWIE JAK HALO WARS**

**MY LIFE FOR AIUR**  
Dzięki jednostek  
są świetnie pomyślane.  
Każda ze stron ma  
oczywiście swoje własne  
głupoty, wypowiedane  
po kilkadziesiąt razy w ciągu  
jednej misji. Teksty  
są zabawne, ale i one  
w końcu zaczynają  
wkurzać. Swoją drogą  
ścieżka dźwiękowa jest  
mistrzowska.

## Odejmiј to

W recenzji raczej ciężko doszukać się wytykania błędów, ale to nie znaczy, że ich nie ma. Zoollar recenzował produkcję EA w grudniowym numerze NEO Plus. Jego werdykt na poziomie 7.5 uznałem wtedy za dość niski (było to jeszcze przed premierą Halo Wars). W tamtym tekście było sporo narzekania na sterowanie za pomocą padu. Ja nie miałem takich problemów, ale być może częściej gram w taktyczne pozycje na konsolach. Dla mnie jedyny poważny minus to nadmiar jednostek. Część z nich ma zbyt podobne funkcje i w praktyce staje się bezużyteczna. Wszystkie wyglądają co prawda ślicznie, ale po co ich aż tyle? W praktyce korzystałem tylko z kilku.



**THE ULTIMATE EDITION** Premiera wersji na PlayStation 3 dość długo stała pod znakiem zapytania. Gra na chwilę nawet spadła z list wydawniczych, ale na szczęście w końcu mogą zagrać i posiadacze PS3. Ciesz się fakt, że dopracowano parę spraw i dorzucono bonusy.







**NAWET EFEKTOWNIE** Nie powiem, czasami rzeczywiście na ekranie dzieje się bardzo dużo, rozbłyski czarów, smugi za mieczami... Szkoda, że to oznaka chaosu.



# X-BLADES

## TYLKO GOŁYM TYŁKIEM ŚWIECISZ... I WCALE NIE RZĄDZISZ



txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: SouthPeak Int.
- Producent: Gaijin Ent.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA   
DŹWIEK   
MIŁO   
DESIGN

**MIEŁU:** Ooo, to jest kandydat na miano największego śmiecia tego numeru. Tak nudnego slashera dawno nie widziałem. Wiem, że w necie ktoś wystawił X-Blades siódmkę, ale co poradzę, że dziś każdy pisze o grach, nawet jeśli w życiu nie grał chociażby w Devil May Cry. Leży projekt postaci, niby mangowa laska w bikini walcząca z demonami nie może być słaba, a jednak w tej sztucznej laluni jest coś, co każe mi bardzo źle myśleć o potencjalnych nabywcach gry. A sama rozgrywka? Dramat. Zmuszałem się, żeby używać dwóch ataków zamiast jednego. O unikach w ogóle zapomniałem. Satisfakcja z zabijania przeciwników? Ha-ha, wolne żarty. Nędza. 3/10

**C**zy może być lepszy materiał na bohaterkę slashera, niż mocno roznegliżowana, mangowa blondyneczka o karnacji zdradzającej zamilowanie do samoopalacza? Zapewne nie. A gdy na dokładkę używa dwóch „pistołomieczów”, w stylu łączącym Larę Croft z Cervantesem z Soulcalibura, dając w efekcie prawie Dantego i dodatkowo jeszcze czaruje, to gra zaczyna wyglądać naprawdę interesująco. Naprawdę? Może jak ma się 13 lat... Ale nawet buzujący hormonami nastolatek skuszony wdziękami Ayumi (i plotkami o kodzie na goliznę) srodze rozczaruje się tym, co X-Blades ma do zaoferowania.

### FALSTART

Historyjka jest kretyńska, bohaterka to uparta słodka idiotka z talentem do mordowania, gra się beznadziejnie, a jedyną rzeczą, która jako tako ratuje X-Blades, jest mangowy klimat przerywników i momentami niezła grafika. Podsumowanie gry macie, jak chcecie – czytajcie dalej.

Ayumi jest poszukiwaczką skarbów w typie niezbyt przeintelektualizowanym, za to upartą i wyszczekaną. Jej celem jest artefakt o niesłychanej mocy, do którego prowadzi znaleziona przypadkiem mapa. Dalej jest równie sztampowo – w skutek wspomnianych wad charakteru Ayumi sprowadza na siebie kłutwę (przypominającą w swym działaniu czarne glutę z „Księżniczki Mononoke”) i musi walczyć o jej usunięcie lub też nie, bo w grze dostępne są dwa zakończenia – dobre i złe. Ale to nieistotne, bo i tak zapewne nie dotrwanie do żadnego z nich.

Gra powiela schemat z Devil May Cry – po dotarciu na „arenę”, czyli miejsce starcia z bandą potworów, nie ma już ucieczki – trzeba zabić wszystkie, żeby otworzyć się przejście i można było ruszyć dalej. Nie jest to może najfajniejszy sposób zmuszania gracza do walki, ale znany i ograny w gatunku. I wszystko



byłoby okej, gdyby nie to, że potwory nieustannie spawnują się w wielkich ilościach dopóki nie zniszczy się kryształów, które im to umożliwiają. A tak naprawdę kryształ jest jeden, ale też się odradza. Oukeeej. Na dokładkę zdecydowanie postawiono na ilość przeciwników, a nie na ich jakość. W efekcie nie atakują jakoś specjalnie agresywnie, ale za to cały czas napierają próbując otoczyć Ayumi i zawsze walczy się w wielkim tłoku z ogromną ilością jednostrzałowców. Gdy dołożymy do tego fascynujący system jednoprzyciskowego siekania, szybko robi się przeraźliwie nudno. A potem się z tych nudów umiera. Zwłaszcza podczas walk z bossami, które są nie tyle trudne, co przeraźliwie upierdliwe – podczas walki z wielkim żukiem pluącym ogniem należy ładować w niego własnymi fireballami. Co wymaga nabijania paska umożliwiającego ich rzucanie, oczywiście poprzez siekanie wrogów. Na szczęście banda pomagierów żuka zawsze otacza Ayumi i ochoczo pada pod ciosami, ale jednocześnie nieustannie ściąga na siebie nasze kule ognia wbiegając na linię strzału. A że trzeba ich władować naprawdę sporo, to walka zamiast emocjonować – odrzuca i nuży.

Nie podobał mi się pomysł bestiariusza – po zobaczeniu nowego rodzaju przeciwnika aktualizuje się automatycznie encyklopedia potworków i dopiero po wejściu do niej można się dowiedzieć, co zadziała na konkretnego stwora. No ale skoro „encyklopedia” skądś wie, to czemu trzeba przerywać grę, żeby to przeczytać? Nie mogłaby się pojawić na ekranie jakaś wskazówka?

Co gorsza nie ma tu żadnej eksploracji, zagadek też nie napotkalem – w zasadzie tylko siekanie, a jak bohaterka wpadła w pułapkę z kolcami to nie mogła się sama uwolnić o czym gra nie raczyła poinformować – przez kilka minut skakałem i starałem się unikać szpikulców i znaleźć wyjście z pułapki, aż ni z tego, ni z owego rozpoczęła się scenka przerywnikowa podczas której napotkany koleżka uwolnił Ayumi... Po co taka szopka?

### A DAJCIE SPOKÓJ

Oczywiście nie mogło zabraknąć zbieractwa oraz kupowania nowych mocy i inszych pierdół, ale na wszystkich bogów – po co to komu? Gra jest nudna, system walki beznadziejny, a starcia dodatkowo utrudnione przez kamerę zainteresowaną chyba wyłącznie tyłkiem Ayumi – wrogów zazwyczaj pokazywać nie chce. Owszem, czasami grafika jest niezła, zwłaszcza przy efektach czarów i innych specjalach, ale poza tym nie ma w tej grze nic, co mogłoby zadowolić kogoś, kto podziwiał efektowne popisy Dantego, brutalną siłę Kratos, czy techniczną perfekcję Ryu. ■■

**OCENA**

**4.1/10**

ŁADNIE CEL-SHADE'OWANY TYŁEK TO ZA MAŁO  
FATALNY SYSTEM WALKI, ŻAŁOŚNI PRZECIWNICY, NUDA

BYŁE Z DALEKA

### Ruski rok



W rzeczywistości X-Blades jest portem ponad rocznej gry z ruskiego peceta. Czemu z ruskiego? Bo ekipa Gaijin Entertainment to developerzy z Rosji, a ich gra pierwotnie ukazała się wyłącznie po rosyjsku pod koniec 2007 roku. I najwyraźniej jej sprzedaż na olbrzymim rynku Mateczki Rosji zachwyciła wydawców z SouthPeak Interactive i – znanego z naszego rynku, choć już nie polskiego, bo wykupionego przez amerykańców – TopWare Interactive. Dopiero teraz trafiła na Zachód, by ukazać się od razu na PC, X360 oraz PS3. Czy słusznie? Nie, ale przynajmniej sprzedawana jest – przynajmniej w Polsce – w całkiem przystępnej cenie 159 zł na Xboxa 360 i 179 na PS3.



**SPAWN NA SPAWNIE** Nowe potwory będą nadchodzić dopóki nie zniszczy się specjalnego kryształku. Parę razy. Nie wiadomo dokładnie ile, ale on też się spawnuje. Dlatego po jego rozbiciu należy odejść na chwilę, bo jest wstydlivy i nie pojawi się, jeżeli będziemy blisko. Beznadziejna.





# RETROPLUS

Witamy w kolejnej sentymentalno-historioznawczej podróży do czasów, kiedy majestatyczne konsole 8-bitowe czyhały na świeże gry w pobliżu telewizorów, a potężne automaty wylegiwały się w swych zadymionych pieczarach. Prostszych czasów, kiedy do stworzenia hitu, nad którym nieliczni jeszcze recenzenci omdlewali z zachwytu, wystarczyło kilku (a czasami nawet jeden) panów w pulawerkach, a wśród ekranów nadal w modzie były zaokrąglone lubieżnie kineskopy. Zanim jednak zanurzymy się w odmętach nostalgii, przypomnę pokrótce, że sugestia na temat działu, radosna twórczość na temat, a także dary pieniężne nadal są mile widziane. No to jedziemy...

EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR. MAXA

**Super.** Słowo o zabarwieniu zdecydowanie pozytywnym. Używane potocznie jako określenie pokazujące, że jesteśmy z czegoś zadowoleni. Nintendo wpadło na pomysł, by owego właśnie słowa użyć w nazwie swojej konsoli, następcy ich starszego dziecka – NES/Famicon. Pod koniec roku 1990 w Japonii na półki sklepowe trafił Super Famicon potocznie nazywany SNES (Super Nintendo Entertainment System). Trzeba powiedzieć, że nazwa jak najbardziej pasowała do tego, co sobą reprezentowała konsola. Prawdę mówiąc, było znacznie lepiej niż super

# SNES

**P**o ataku na Kraj Kwitnącej Wiśni, pady wycelowano w stronę Ameryki – na początku 1991 roku system wylądował w kraju Vespuciego. Konsola miała zupełnie inny wygląd niż skośnooka wersja, pozbyła się opływowych kształtów i zamieniła się w kanciastego klocka. Rok później przyszedł czas na Stary Kontynent. U nas wygląd konsoli był jednak bliższy japońskiemu odpowiednikowi. Był to czas, kiedy konkurencja na rynku elektronicznej rozrywki powoli zaczęła nabierać prawdziwych rumieńców. Wówczas to na naszych oczach zaczęła się toczyć prawdziwa wojna konsolowa pomiędzy Sega Genesis (MegaDrive), a Super Nintendo. Kampanie reklamowe zaprezentowały jedno z najlepszych haseł reklamowych w historii, jak choćby będące małym majstersztykiem „Genesis Does What Nintendo Can’t”. Co ciekawe, bój nie toczył się wyłącznie na froncie stacjonarnych konsol, ale również na tym przeznaczonym dla konsol przenośnych. Jak wiadomo, GameBoy zdeklasował GameGeara nie pozostawiając żadnych złudzeń w temacie kto jest lepszy (prawie siedemdziesiąt milionów sprzedanych egzemplarzy przeciwko niecałemu jedenastu). Jeśli zaś porównać sprzedaż obu stacjonarnych systemów, to SNES również wygrał na tym polu z Segą, lecz już nie tak wyraźnie, jak jego kieszonkowy brat. Nieco ponad czterdzieści milionów sztuk po stronie Nintendo (mniej jednak niż poprzednik) i niecałe trzydzieści milionów po stronie Genesis. Jeśli zaś chodzi o liczbę tytułów, to te z Super Famicona zdecydowanie w większej liczbie były rekordy popularności. Zaledwie dziewięć tytułów na konsolę Segi przekroczyło liczbę miliona sprzedanych egzemplarzy. U Ninny zaś pułap ten osiągnęło ponad trzydzieści gier, w tym legendarne Super Mario World, które rozeszło się w liczbę, bagatela, dwudziestu milionów sztuk. Nie będę rączył Was dokładną specyfikacją techniczną konsoli, prawda jest jednak taka, że gry wyglądały lepiej, brzmiały lepiej, a bawiły co najmniej tak samo dobrze, jak na pocziwym Famiconie. Czegoż więc chcieć więcej? Świetnym rozwiązaniem okazało się wyprodukowanie przystawki Super GameBoy, która pozwalała na odpalanie tytułów z handhelda na ekranie naszego telewizora, dzięki czemu biblioteka gier rozrosła się o kolejne pokłady świetnych tytułów.

## GRY, KTÓRE NIGDY SIĘ NIE ZNUDZA

Co było kluczem do sukcesu Nintendo? Przede wszystkim duża różnorodność tytułów, ich wysoki poziom oraz kontynuacje wielkich serii z poprzedniej generacji. Final Fantasy, Dragon Quest i masa innych RPGów, które były wstępem do pięknej ery tego gatunku na konsoli PSX. Jedynym minusem jest fakt, że duża część tych tytułów nie opuściła granic Japonii. Flagowe postacie Ninny, czyli Mario i Link, również nie dały o sobie zapomnieć i powróciły w grach jeszcze młodszych. Swoich pięciu minut doczekały się także postacie drugoplanowe

## SUPER AKCESORIA

**SNES MULTITAP** – pierwszy „rozgałęziacz” pozwalający grać na SNESie maksymalnie pięciu graczom jednocześnie. Niezastąpiona rzecz w epoce pre-internetowej. Druga edycja urządzenia miała kształt głowy Bombermana – chyba nietrudno zgadnąć z myślą o jakim tytule została stworzona...



**SUPER ADVANTAGE** – czyli po prostu arcade stick, klasyczne urządzenie dla graczy tęskniących za klimatem salonów gier.

**SNES MOUSE** – tak, tak – Super Nintendo miało także swoją Super Myszkę. Małeństwo zostało wyprodukowane z myślą o prostym programiku graficznym Mario Paint, ale obsługiwało także kilkadziesiąt innych tytułów (m.in. Cannon Fodder i Cywilizację).

**BATTER UP oraz TEEV GOLF** – prekursorzy Wii Sports, czyli – odpowiednio – obłożony pianką kij baseballowy i analogiczne narzędzie do gry w golfa. „Bejzbol” współpracował z niespełna dziesięcioma grami, kij golfowy – wyłącznie z serią PGA Golf stworzoną przez EA Sports.

**SUPER SCOPE** – następca klasycznego Zappera, czyli pistoletu do NESa, tym razem obdarzony przez swych twórców kształtem imponujących rozmiarów działa. Ot, zarzucamy ową „bazookę” na ramię, przystawiamy oko do celownika i nawałamy do telewizora. Co ciekawe, było to urządzenie bezprzewodowe, a co jeszcze ciekawsze – zostało stworzone głównie z myślą o Europie i USA. W Japonii nigdy nie cieszyło się specjalną popularnością.



z uniwersum, czego przykładem były choćby Mario Kart i Yoshi's Island. Jednak SNES to nie tylko kontynuacje. Nowe możliwości pozwoliły na stworzenie oryginalnych serii, takich jak Chrono Trigger, Act Raiser, Donkey Kong Country czy Star Fox. Ten ostatni był o tyle wyjątkowy, że wykorzystywał specjalny chip o nazwie Super FX, który zwiększał możliwości graficzne konsoli. Dzięki temu zabiegowi mogła ona wyświetlać prostą grafikę 3D, która pod względem liczby wielokątów nie







## SUPER GRY NA SUPER NESA

- **CHRONO TRIGGER** – jedna z najlepszych gier jRPG. Podróże w czasie, śliczna grafika, arcydzieło muzyczne, a do tego kilkanaście zakończeń, subquesty i design postaci Akiry Toriyamy. Cały ten miks złożył się na hit. Jeśli nie grałeś, możesz nadrobić zaległości także na NDSie. Warto, arcyklasyk.
- **FINAL FANTASY VI** – kolejny przedstawiciel gatunku jRPG. Do tej pory toczono spory o wyższość szóstego Fajna nad CT i na odwrót. Nie ma co się spierać, trzeba po prostu zagrać w oba tytuły. Kilkanaście grywalnych postaci o różnych umiejętnościach, techniczne cudo, długi czas rozgrywki i wciągająca fabuła. No i ten śmiech Kevki...
- **DONKEY KONG COUNTRY 1/2/3** – platformówki 2D to zdecydowanie nie tylko Mario. Seria Donkey Kong zarządziła wykonaniem, muzyką, a przede wszystkim poczuciem humoru. Dodatkowo: wykorzystywanie (!) zwierząt z głębi dżungli jako pomocników i świetni, wymagający skilla bossowie. Grywalna jak cholera seria. Nawet dziś.
- **F-ZERO** – pierwszy futurystyczny racer z prawdziwego zdarzenia. Hardkorowy poziom trudności, wkucie na pamięć tras i dobór odpowiedniego pojazdu, to klucz do sukcesu. Poczuj tę kosmiczną prędkość!
- **SUPER MARIO KART** – tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Proste zasady, multum postaci z uniwersum Nintendo dosiadających malutkich gokartów, power-upy i hektolitry miodu. Jedna z najlepszych nie będących platformówką gier z Mario w tytule.
- **SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS** Mario w grze jRPG? Hell yeah! Czego nie dotknął się Miyamoto, stworzył coś wyjątkowego. RPG w klimatach świata grzybków, strzelających ogniem chwastów i porwanych księżniczek Brzaskwinek. Brzmi banalnie, ale to tytuł, który pochłonie Cię na długie godziny i nie będzie chciał puścić.
- **SUPER METROID** – K-L-I-M-A-T. Wylewa się od chwili włączenia Metroida, a motyw przewodni przyprawia o dreszcze za każdym razem, kiedy się go słyszy. Mnóstwo sekretów, genialny design poziomów, bossowie, którzy śnią się po nocach. Najlepsza podróż jaką kiedykolwiek przeżyłem w erze 16-bitów.
- **SECRET OF MANA** – kolejny przedstawiciel gatunku jRPG. Tym razem jednak nie klasycznie turowego, ale action. Baśniowy świat z baśniową fabułą, zapewniał rozrywkę na długie godziny. Ciekawy system rozwoju broni, możliwość pogrania z kumplem i wspólnego odkrywania fabuły, a do tego piękna muzyka. Posłuchajcie melodii z początku, z miejsca się zakochacie.
- **DRAGON QUEST VI** – ostatnia część „Drakju” wydana na SNESie. Nigdy nie ukazała się poza Japonią. Jednak dzięki szarej strefie i pomocy fanów można sprawdzić tytuł w zrozumiałym języku na emulatorze lub poczekać na remake, który już wkrótce ukaże się na DSa. Jedna z najładniejszych wówczas gier, dumnie kontynuowała drogę wyznaczoną przez poprzedników.
- **ACT RAISER** – Enix to nie tylko seria ze smokiem w tytule. Na początku lat 90. wydał grę, w której wcielaliśmy się w rolę boga. Budowanie miast, latanie aniołkiem, walka herosem i dbanie o porządek na własnych ziemiach. Pokróćce tak przedstawia się akcja. Klasyk, z którym dzisiaj można zapoznać się dzięki usłudze Virtual Console.

powodowała co prawda oczopląsu, ale stanowiła zapowiedź powoli nadchodzących zmian. O tym, że możliwości techniczne nie świadczą o sukcesie, producenci przekonali się dość szybko. Gdy SNES ze swoimi kartridżami hulał sobie w najlepsze, Sega postanowiła uderzyć z czymś naprawdę mocnym. Mowa tu o przystawce

CD-ROM. Niestety koszty, cena i brak umiejętności wykorzystania dodatku okazały się jedynie kulą u nogi i w rezultacie gwoździem do trumny Genesis. Nintendo również myślało o takim rozwiązaniu. W tym celu prowadzono nawet rozmowy z Philipsem i Sony, ale nic z tej współpracy nie wyszło.

Koncerny nie dogadały się między sobą, co Sony skrzętnie wykorzystało tworząc nową markę, czyli PlayStation. Ciekawostką jest natomiast przystawka o nazwie Satellaview. Dostępna była tylko w Japonii i umożliwiała ściąganie gier i dodatków do istniejących już tytułów drogą satelitarną.

## SUPER SYSTEM ROZRYWKI NINTENDO

SNES w Polsce praktycznie nie zaistniał. W czasie, kiedy królował na świecie, my bawiliśmy się Pegasusem, nieliczni mogli sobie pozwolić na paczkę z Niemiec i bawić się na bieżąco – o ile wiedzieli, że coś takiego w ogóle istnieje (nielicznych informacji dostarczały nam ówczesne czasopisma poświęcone grom, jak Top Secret). Jak wiadomo, pierwszą naprawdę popularną konsolą w nadwiślańskim kraju był PSX, co nie oznacza jednak, że SNES był systemem gorszym. Do tej pory Super Famicon przez wielu uznawany jest za najlepszą konsolę jaka kiedykolwiek powstała. Jako miłośnik starej szkoły nie wypada mi zaprzeczyć temu stwierdzeniu. Do dziś pozostaje on także jednym z najczęściej emulowanych sprzętów.

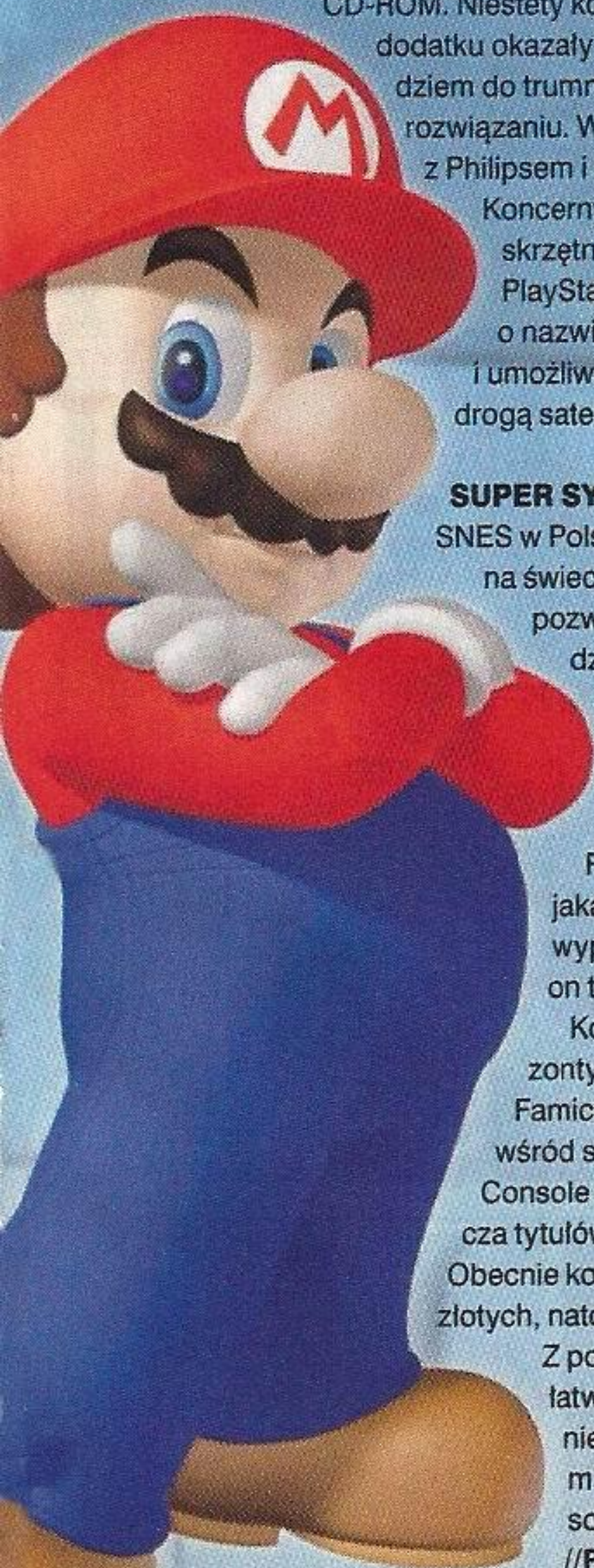
Konsola odegrała istotną rolę w historii gier, poszerzyła horyzonty szeroko pojętej rozrywki, kontynuując bogate dziedzictwo Famicona. Do tej pory gry z tamtej ery budzą olbrzymi sentyment wśród starszych graczy i są często ściągane za pomocą Virtual Console lub odświeżane na obecnych konsolach. Dotyczy to zwłaszcza tytułów, które nigdy wcześniej nie opuściły granic Japonii.

Obecnie konsolę można kupić na wszelakich aukcjach za kilkadziesiąt złotych, natomiast gry dorwać można już za dwadzieścia złotych.

Z powodu swej niegdyś popularności, SNES do dziś jest łatwo dostępny, nie ma też większych kłopotów z zaopatrzeniem się w zestaw urządzeń peryferyjnych. Jeśli więc nie miałeś dotąd przyjemności zapoznać się z tą wielką konsolą – pora nadrobić zaległości. Nie pożałujesz.

//Frank Spiegel

**CO BYŁO KLUCZEM DO SUKCESU NINTENDO? PRZED WSZYSTKIM DUŻA RÓŻNORODNOŚĆ TYTUŁÓW, WYSOKI POZIOM ORAZ KONTYNUACJE WIELKICH SERII Z POPRZEDNIEJ GENERACJI. FINAL FANTASY, DRAGON QUEST I MASA INNYCH RPGÓW, KTÓRE BYŁY WSTĘPEM DO PIĘKNEJ ERY TEGO GATUNKU NA KONSOLI PSX. JEDYNYM MINUSEM JEST FAKT, ŻE DUŻA CZĘŚĆ TYCH TYTUŁÓW NIE OPUŚCIŁA GRANIC JAPONII.**



**NORBIT**  
konsole · gry · akcesoria

(0-71) 38-40-477  
(0) 602-22-52-53  
norby@norbit.pl

P.H.U. NOR-BIT  
ul. 11 Listopada 14/1  
56-300 Milicz

Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00  
Sobota : 11:00 - 16:00

**NORBIT EVIL**

GRYZZZZZZSSSSSSSS  
GRRRRRRRRRRRRRRY  
NOOOOORRRRRRRIITTTT

199zł 189zł 169zł 159zł 149zł

www.norbit.pl



**J**eśli jest jedna rzecz, której dzisiejsi gracze mają pod dostatkiem, są to sequele. Dlatego lista, która postuluje powstanie dziesięciu kolejnych odgrzewanych kotletów, może zakrawać na niesmaczny żart, ale wiecie co? Są w historii gier takie serie, za którymi autentycznie się tęskni. Część z nich zniknęła nagle, porzucona przez swych twórców, inne zostały zamordowane przez słabe kontynuacje, wiele z nich mogłoby potencjalnie doskonale sprawdzić się w roli nowoczesnej gry. Oto przed Wami dziesięć klasycznych tytułów, które zasługują na kontynuację. Standardowo zastrzegam, że lista jest absolutnie subiektywna i w dużej mierze oparta na wspominkach i sklerozie autora. Jestem pewien że wielu z Was bez problemu wymieniloby swoje diametralnie odmienne typy. Do czego zresztą serdecznie zachęcam i zapraszam do lektury. //DrMax



## ZAGINIONE W AKCJI

CZYLI 10 GIER I SERII, KTÓRE POWINNY DOCZEKAĆ SIĘ KONTYNUACJI

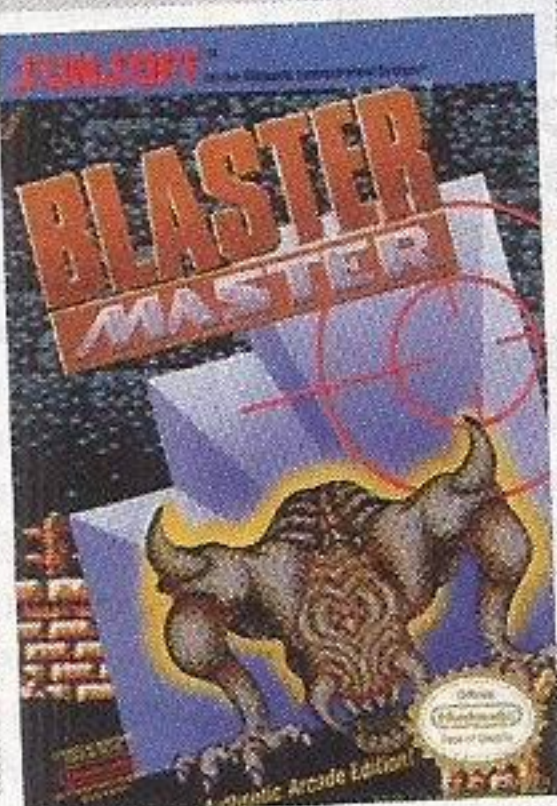
### VECTORMAN



Zacznijmy odliczanie od postaci, która niegdyś miała szansę stracić Sonica z pozycji maskotki Segi. Vectorman był klasyczną platformówką wydaną pod koniec żywota konsoli MegaDrive, w której gracz wcielał się w zielonkawego robota (tudzież „orbota”, jak sobie życzą twórcy) złożonego z... Kulek. Dobra, nie brzmi to specjalnie zachęcająco, ale w graniu sprawdzało się pierwszorzędnie. W Vectormana (i jego drugą część, wyrzuconą na rynek rok po pierwszej) grało się zupełnie inaczej od sztandarowych gier Segi z niebieskim jeżem w roli głównej – niektórzy twierdzili, że lepiej. Pytanie tylko, czy gra o zielonym robociku obroniłby się na dzisiejszym rynku. Sega najwyraźniej uznała że nie, gdyż jakieś pięć lat temu skasowali projekt kontynuacji przygotowywanej na PS2. Zresztą, gra i tak nie przypominała zbyt swego przodka, a z platformówki przepoczwarzyła się w strzelankę TPP. Może więc nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Jednak nawet jeśli założymy, że dla tak archaicznego konceptu nie ma miejsca na nowoczesnych „dużych” konsolach, zawsze pozostaje PSP i DS. A tam dwuwymiarowa platformówka czułaby się jak ryba w wodzie.

### BLASTER MASTER

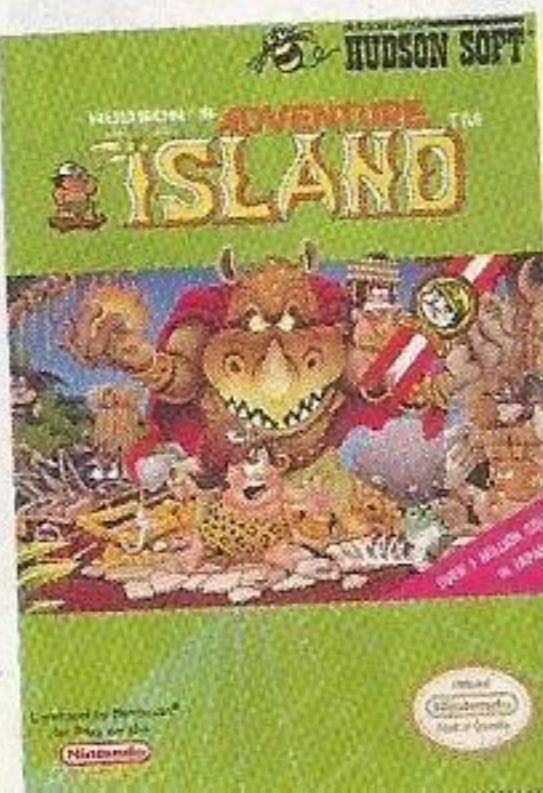
Glupawa nazwa, świetna gra. Blaster Master ukazał się w 1988 roku na NESa i zdołał całkiem mocno namieszać. Rozgrywka była połączeniem pomysłów z Metroida, Zeldy i Megamana (otwarty świat, który musimy przemierzać wte i wewte, zdobywanie nowych umiejętności po pokonaniu bossów) z dodatkowym elementem w postaci Sophii – czyli superzaawansowanego pojazdu przypominającego prozaiczny czołg. Za sterami Sophii bohater mógł czuć się relatywnie bezpiecznie, tym niemniej gra często zmuszała do opuszczania przytulnej kabiny, żeby dotrzeć w miejsca niedostępne dla masywnego pojazdu. Już sama ta zależność była na tyle interesująca, by uczynić Blaster Master grą zarówno wciągającą, jak i momentami frustrującą. Klasyczny Metroid został błyskotliwie odświeżony na poprzedniej konsoli Nintendo, nie ma większego powodu, by to samo nie mogło się stać z tą sympatyczną i całkiem oryginalną grą. Niestety, wydany w 2001 roku mocno średni Blaster Master: Blasting Again był ostatnim słowem w tej kwestii.



### ACT RAISER



Niezasłużenie zapomniana, jedyna w swoim rodzaju hybryda platformówki i uproszczonej strategii w stylu Popolous czy Sim City. Gracz wcielał się w boską istotę odbudowującą stworzony przez siebie zawczasu świat. Pokonywanie kolejnych poziomów i zarzynanie bossów otwierało dostęp do nowych części mapy świata, na której bohater musiał rozbudowywać cywilizację swych wyznawców. Co prawda takie eksperymentalne mieszanki raczej nie urzekają dziś serc graczy, spokojnie można jednak wyobrazić sobie kontynuację tego pomysłu, która mogłaby zadziałać. Ot, co byście powiedzieli na połączenie Prince of Persia z możliwością ingerowania w świat a la LittleBigPlanet? Bo ja bym nie pogardził.



### ADVENTURE ISLAND

Kolejny klasyk, który zaczął na NESie i nie wyszedł poza erę 16-bitów. Adventure Island stanowiło swego czasu całkiem niezłą alternatywę dla przygód Braci Mario. Ot, niby nic – platformer z faceciem w czapce w roli głównej, a jednak mnogość fajnych pomysłów, zróżnicowane poziomy i wysoka miodność wynosiły ją ponad przeciętność. To, i jazda na wielkookim, strzelającym promieniem z ogona dinozaurze. Aha, główny bohater zwie się Master Higgins i próbuje odbić swą dziewczynę z rąk kosmitów. Klasyczna 8-bitowa poezja. Co prawda kolejne Adventure Island raczej nie sprawdziłoby się w trzech wymiarach, ale zdecydowanie mogłoby podzielić los Ghosts n' Goblins czy Castlevanii i wylądować na PSP w odświeżonej wersji.







## VAGRANT STORY

06

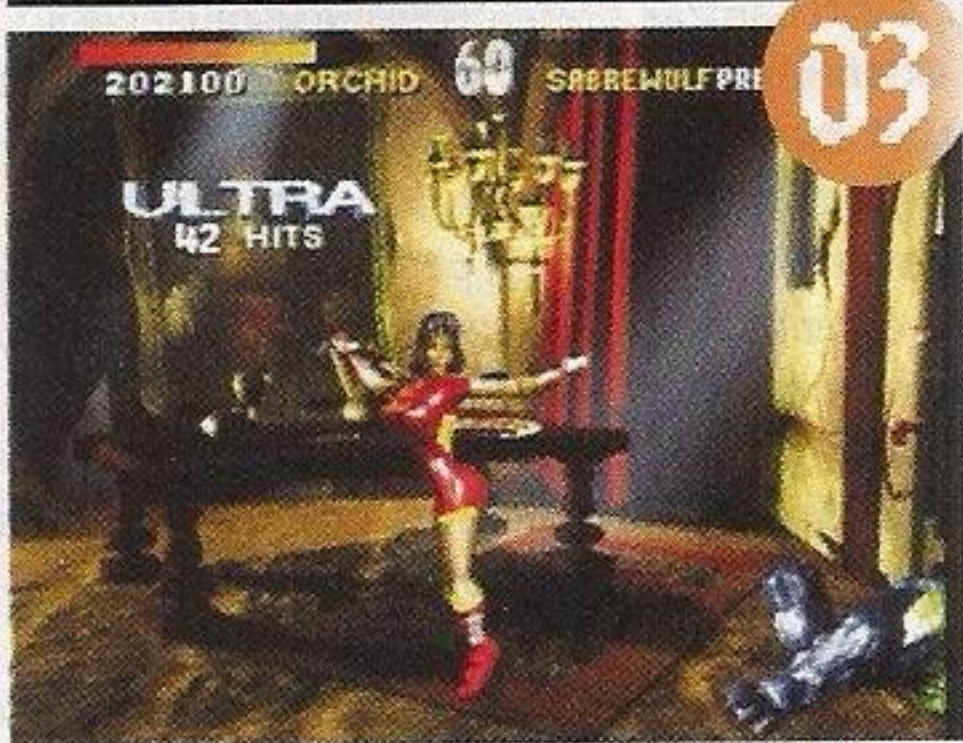


Japońskie erpegi to bardzo specyficzny gatunek gier, a Vagrant Story był bardzo specyficznym JRPG. Skupiający się przede wszystkim na walce, zaoferował ciekawy system łączenia ataków a także rozbudowaną możliwość kreacji oręża. Do tego otoczka i wygląd gry zdecydowanie wyróżniały się na tle innych przedstawicieli gatunku – gra miała specyficzną, „brudną” grafikę, ujednoliconą paletę barw, była dosyć mroczna i nieco bardziej „zachodnia”. Choć nie obyło się oczywiście bez fryzur jawnie gwałcących prawa fizyki. Vagrant Story stworzone zostało przez autorów kultowego w pewnych kręgach Final Fantasy Tactics i zdobyło sobie przychylną recenzentów oraz sporą rzeszę wiernych fanów. Aż dziw, że nigdy nie ukazała się kontynuacja albo po prostu gra oparta na jej strukturze i designie. Szkoda, bo w każdym gatunku przydają się tacy odmienicy, a co dwie gry to nie jedna.



## KILLER INSTINCT

03



Taaak, wiem, upojone do nieprzytomności niegdysiejszymi sukcesami bijatyki dawno już zostały wykopane z gierkowej łoży dla VIPów i ogólnie nie jarają jak kiedyś. Tym niemniej, czwarta odsłona Ulicznego Wojownika pokazała że w temacie nadal jest sporo do powiedzenia, a przy okazji – że da się w sposób pomysłowy odświeżyć klasyczny tytuł. Killer Instinct to seria która zasługuje na kolejną szansę. Zwłaszcza, że w temacie „mrocznych i krwawych” mordobici raczej posucha a i Smocza Seria ostatnimi laty lekko niedomaga. Zresztą, czy Rare mają coś lepszego do roboty? Nie sądzę. Gdyby rzucane półgębkiem plotki o mających się lada moment rozpocząć prace nad K13 okazały się prawdziwe, uradowałbym się niczym masochista z soczystego kopniaka w tyłek.

Nawet gdyby mieli później wypuszczać kolejne kombosy (Hyperbrutalkiller!) jako płatne DLC.



## PANZER DRAGON

04

Co się właściwie stało z tą serią? Po kilku bardzo udanych występach na Saturnie i jednym wcale nie gorszym na pierwszym Xbokse, „pantasa doraguun” (oficjalna japońska wymowa) nigdy już nie wzbił się w niebo. Dlaczego? Ach, no tak... Bo Factor 5 zrobili nieszczęsne Lair i strzelaniny ze smokami w rolach głównych nagle

stały się passe.

A szkoda. Gracze pamiętający

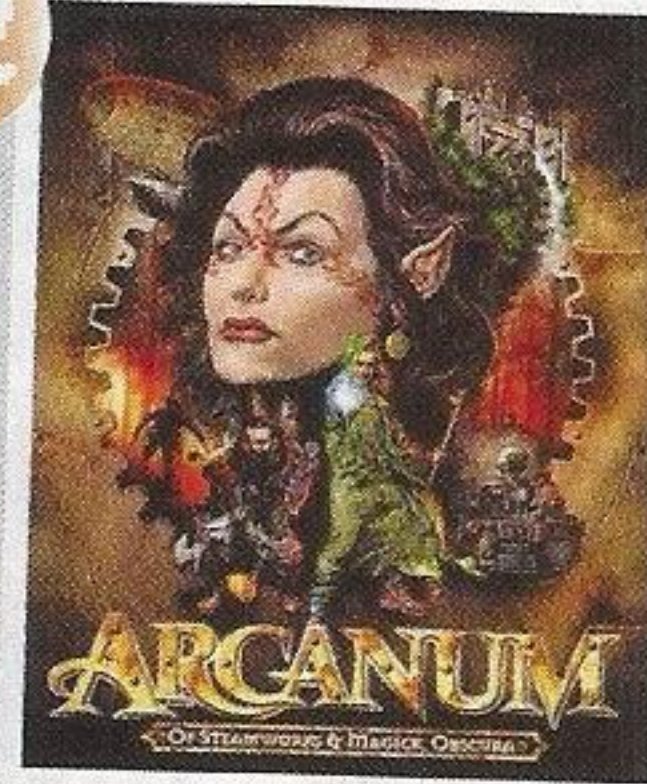


Panzer Dragoon Zwei z Saturna, z pewnością kojarzą jak ogromny szok wywoływała jakość oprawy w połączeniu z dynamiczną akcją. Powtórzenie tego wrażenia w dzisiejszych, zblazowanych czasach pewnie byłoby trudne, ale nie niemożliwe. Zresztą, nowy Panzer wcale nie musiałby kopiować legendarnej „dwójki”, spokojnie można by dorzucić otwarty świat, który przemierzalibyśmy na grzbiecie skrzydlatego pupila, można by dorzucić elementy RPG jak w Panzer Dragoon Saga, można by pokombinować nad designem i stworzyć unikalny wygląd, jak doskonale zrobili to choćby panowie od Shadow of the Colossus. Wyobraźcie sobie – SotC, tyle że ze smokami. Słabo?

## ARCANUM

02

Dla tych, którzy owej gry nie znają (czyli większości), Arcanum to PeCetowy RPG z 2001 roku, stworzony przez nieodżałowane studio Troika, znane z doskonałych, ale notorycznie zabugowanych gier (vide: Vampire the Masquerade: Bloodlines). Choć doceniona przez krytyków i grono fanów, dziś została nieco już zapomniana, a niesłusznie, bo to gra tej samej klasy, co pierwsze dwa Fallouty czy inny Planescape: Torment – klasyczny, rozbudowany eRPG w najlepszym wydaniu. Cóż jednak w nim było takiego specjalnego, że powinien doczekać się kontynuacji? Po pierwsze – arcyciekawo świat średniowiecznego fantasy, w którym wybuchła rewolucja przemysłowa. Magia, orki i krasnoludy koegzystują więc ze sterowcami, maszynami parowymi i prymitywną bronią palną. Nie były to jednak wyłącznie rekwizyty – unikalność realiów miała swoje odbicie w rozgrywce, żeby wspomnieć choćby ogólną niechęć do magów, przejawiającą się nawet w takim detalu, jak osobne wagony w parowych tramwajach przeznaczone dla, tfu... Magików. Gra miała sporo innych, równie ciekawych elementów, z rozbudowanym systemem kreacji broni i dużą swobodą w wyborze sposobu wypełniania kolejnych questów. Jest na czym budować, a zdolna ekipa obeznana w gatunku (niekoniecznie zaraz BioWare, może być nawet taki Obsidian) mogłaby przy wykorzystaniu dzisiejszej technologii wyciągnąć z tego uniwersum cuda.



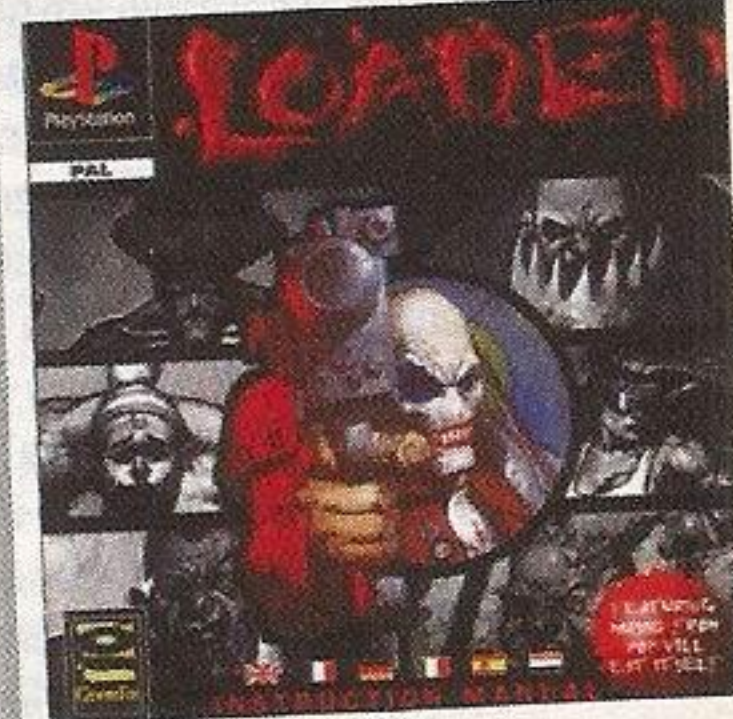
## LOADED

05



Nieco zapomniana strzelanina z najlepszych czasów PSX i Saturna. Kto grał, temu nie trzeba niczego dopowiadać – widok z góry, sześciu skończonych psychopatów do wyboru i absolutne tony

mięsa armatniego z pieśnią na zaślinionej gębie wbiegające pod lufę. Ideę tej gry najlepiej podsumowuje jej japoński tytuł: Blood Factory! Loaded doczekało się także drugiej części – ReLoaded – która popsula większość rzeczy udanych w oryginale. Przeciwników tyle co kot napłakał, przasne techno zamiast rasowego gitarowego wygrzewu i – rzecz nie do pomyślenia – zagadki bardziej skomplikowane od znalezienia klucza do zamkniętych drzwi! Jednak pierwsza część to klasyk. Czysta, bezmózga wyżywka to rzecz, której w dzisiejszych strzelankach nieco brakuje i absolutnie nie obraziłbym się, gdyby Fwank i reszta ekipy powrócili w oprawie godnej XXI wieku. Niekoniecznie w przesadnie ortodoksyjnej formie – widok z lotu ptaka spokojnie można by wymienić na nieco bardziej dzisiejszy, z barów postaci. Tylko żadnego chowania tyłka za murkami – granaty za pazuchę, odbezpieczyć giwerę i hajda na wroga.



## SYSTEM SHOCK

To, że obecnie święci tryumfy jego młodszy, steampunkowy braciszek (a raczej siostrzyczka), nie powinno oznaczać odejścia cyberpunkowego klasyka do lamusa. Dwie doskonałe gry w serii nie zmieniają faktu, że od niemal dziesięciu lat nie słyszeliśmy



chłodnego, beznamiętnego głosu demonicznej Shodan. A powinniśmy, bo kto grał w „dwójkę” ten wie, że klaustrofobiczne pokłady statku kosmicznego opanowanego przez oszalałą



szluczną inteligencję wcale nie są gorsze od gustownych wnętrz Rapture. Są po prostu inne. Tym niemniej, jako że tworzenie kopii Bioshock w kosmosie nie miałoby specjalnego sensu, autorzy mogliby poeksperymentować z formułą i stworzyć nowe, choć utrzymane w znajomym klimacie doświadczenie. Co prawda rodzice serii, Looking Glass Studios, już dawno zwinęli interes, ale ich niedobitki można dziś znaleźć w wielu świetnych firmach. Byłoby fajnie, gdyby jedna z nich otrzymała błogosławieństwo Kena Levine i przygotowała kontynuację jednej z najlepszych serii gier w historii. W końcu Thief wyszedł na podobnym zabiegu całkiem nieźle.





# WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

## UTOPIA CZY WTOPA?

**Ach, wirtualna rzeczywistość... Niegdyś synonim zaawansowanej technologii i marzenie wielu graczy. Dziś zaś... Czy ktokolwiek jeszcze o niej pamięta? //DrMax**

**J**eśli mieliście okazję dorastać w latach 90., nie ma szansy żebyście przynajmniej raz nie słyszeli o technologii VR. Trąbiły o niej magazyny, pisano o niej książki, kręcono filmy... Ba, nawet prezenter telewizyjny potrafił w przypiętych erudycji rzucić coś o „wirtualnej cyberprzestrzeni”. Fakt jednak pozostaje faktem, że o VR więcej się śniło i mówiło niż rzeczywistość nad nią pracowało. Nic dziwnego więc, że wyobrażenia szybko prześcignęły możliwości technologiczne i w zderzeniu z fizycznie istniejącymi urządzeniami, zjawisko zdecydowanie traciło na rozmachu. Tym bardziej, że większość pisarzy czy filmowców poruszających ten nośny temat tak naprawdę nie bardzo umiała sobie tę całą wirtualną rzeczywistość wyobrazić. William Gibson, autor kultowego „Neuromancera”, wykminił sobie koncepcję cyberprzestrzeni po ujrzeniu rozświetlonego miasta z okna samolotu. Do tego doszedł nieodzowny hełm i rękawice opinające ciało użytkownika, pozwalające mu przenieść się do innej rzeczywistości. Jak właściwie poruszać się w czymś tak złożonym za pomocą dwóch sztuk Powerglove – tym mało który autor tak naprawdę się przejmował, a filmy w rodzaju „Kosiarza Umysłów” czy „Johnny’ego Mnemonica” raczej nie pomagały stworzyć klarownego i możliwego do realizacji konceptu VR. Co nie znaczy, że nie próbowano. Jedną z prób demistyfikacji pojęcia wirtualnej rzeczywistości (którego genezy, nawiasem mówiąc, niektórzy doszukują się w latach 30. ubiegłego wieku) była książka Howarda Rheingolda zatytułowana po prostu „Virtual Reality”, wydana w 1991 roku. Rzuciła ona nieco światła na rzeczywiste postępy w opracowywaniu tej technologii i próbowała pokazać nawet kompletnym komputerowym ignorantom nad czym naprawdę pracują zaangażowani w sprawę projektanci. A działo się w tej kwestii sporo.

Pomińmy jednak wcześnie osiągnięcia i skupmy się na tym, co czytelników eNPlusa interesuje zapewne najbardziej, czyli zastosowaniu VR w grach. Na czym więc polega zjawisko i co udało się w tej kwestii osiągnąć?

Początek zainteresowania technologią VR w grach przypada na wczesne lata 90. Wtedy to, w oparciu o technologię Amigi, firma Virtuality opracowała 1000CS – okazały się rozmiarów zestaw do gier VR składający się z platformy, hełmu i joysticka. Węsząc zysk, inne kompanie pospieszyły z produkcją własnych akcesoriów wspomagających granie w VR. Były rękawice bokserskie, była kamizela przenosząca uderzenia z gry na ciało gracza, zestawy zakładanych na kończyny sensorów przenoszących ruchy gracza na ekran. W końcu zaś – była cała gama hełmów, wizjerów i okularów mających mniej lub bardziej wiernie przenosić gracza w wirtualną rzeczywistość.

Typowy hełm VR, zwany HMD (Head Mounted Display), miał za zadanie przede wszystkim odciąć gracza od otaczającego go świata, ograniczając jego doznania do tych płynących z gry. Jednak metod, jakimi próbowano ten cel osiągnąć, było kilka. Mniej lub bardziej zaawansowanych technicznie, a przede wszystkim – mniej lub (dużo) bardziej kosztownych. Ciekawy i stosunkowo tani patent zastosowano w okularach migawkowych, wyposażonych w dwa ekraniki LCD, które nie służyły jednak do wyświetlania obrazu, tylko zasłaniania na zmianę, z bardzo dużą częstotliwością, raz jednego, raz drugiego oka gracza. W ten prosty sposób urządzenie oślepiało mózg użytkownika, przekonując go, że płaski obraz wyświetlany na ekranie ma prawdziwą głębię. Pomysł, choć genialny w swej prostocie, miał spore ograniczenia. Przede wszystkim, nie odciął gracza od otoczenia – nadal trzeba było korzystać z monitora, a oprócz niego widziało się także całe jego otoczenie, łącznie ze starym plakatem, kubkiem herbaty czy co tam kto trzyma w pobliżu kompa. Na plus

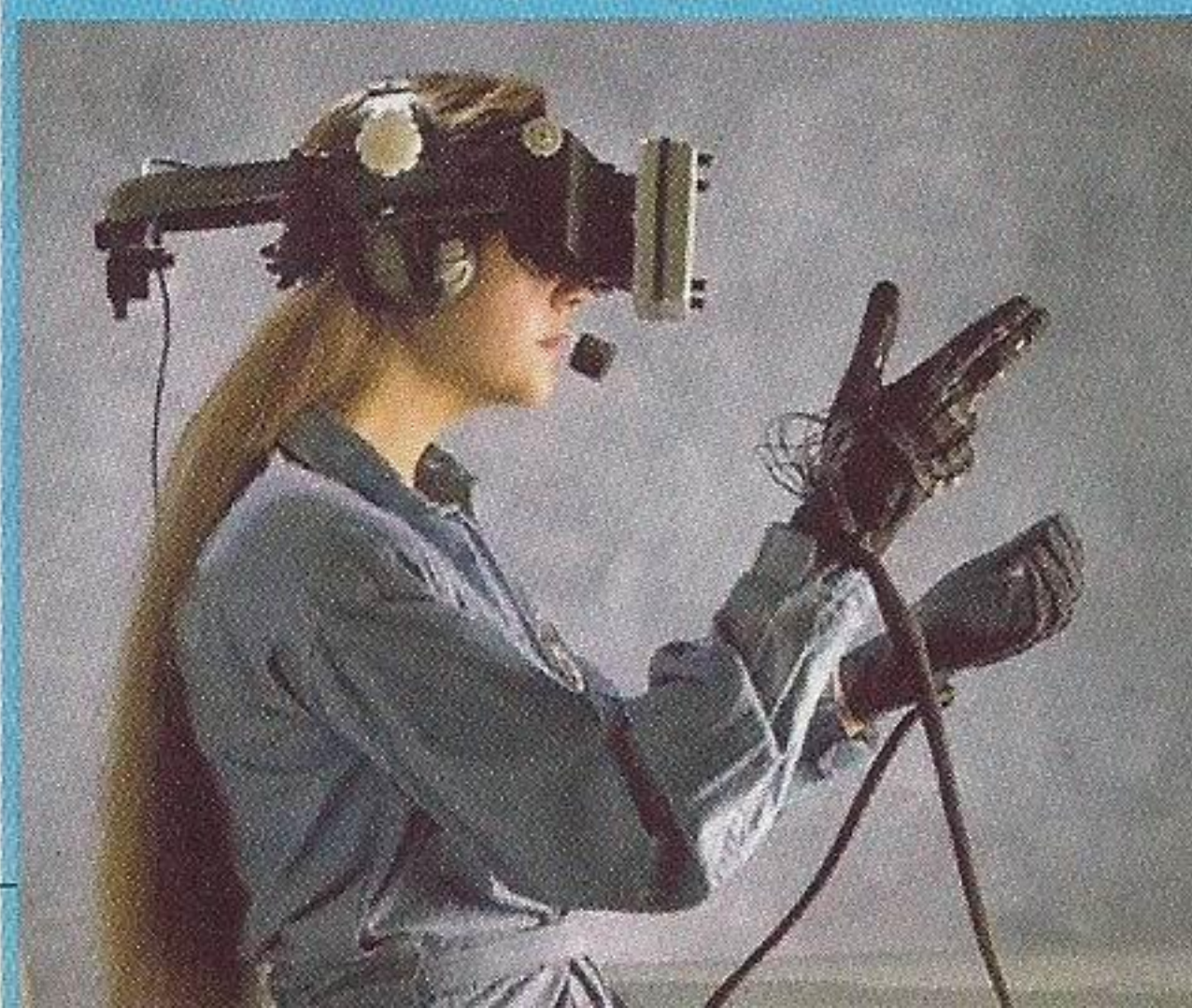


### WIRTUALNE CHŁOPIĘ

Znając skłonności Nintendo do rzucańia się na głęboką wodę nowoczesnych technologii oraz ciągły pęd do zrewolucjonizowania świata gier, nie powinien nikogo dziwić fakt, że firma zamoczyła paluchy także w wirtualnej rzeczywistości. Owocem owego maczania była konsola Virtual Boy – pocieszny zestaw gogli na podstawce, do których podłączony był joystick. Wirtualny Chłopiec do dziś uznawany jest za jedną z bardziej spektakularnych porażek Ninty, na równi z Power Glove i paroma innymi wynaturzeniami. Pomiędzy już to, że VB wyświetlał obraz w szalonej liczbie dwóch kolorów (czarny i, nie wiedzieć czemu, czerwony), spuściwszy już nawet zasłonę milczenia na mizerną bibliotekę raptem kilkudziesięciu gier (z których większość była platformówkami albo grami logicznymi, w których efekt VR jak wiadomo jest wprost nieodpowiedni), najgorsze w urządzeniu było jego oddziaływanie na organizm gracza. Na Virtual Boyu dosłownie nie dało się grać dłużej niż pół godziny, chyba że ktoś miał wielką ochotę na bóle głowy i nudności, takie bowiem były symptomy „przedawkowania” konsoli. A jeśli wspomniemy, że urządzenie było promowane jako „przenośne” to już w ogóle wesołość bezgraniczna człowieka bierze.



VFX-1 – po godzinie zabawy oczy wypływały



zaliczyć wypada fakt, że okulary były stosunkowo tanie i nie męczyły oczu. Dużo bardziej zaawansowane urządzenia korzystały już z ekraników, na których – tuż przed oczami gracza – wyświetlany był obraz danej gry. Na obu wyświetlane były różniące się obrazy, które w głowie użytkownika zmieniały się w autentyczny efekt 3D. Niestety, pomijając horrendalnie drogie modele, ekraniki były na tyle małe i oddalone od oczu, że nie przystaniały całkowicie otaczającej czerni wnętrza hełmu. Rezultat przypominał więc raczej oglądanie podświetlonych pocztówek w ciemnym pomieszczeniu, niż sugerował przenoszenie się do wymyślnego świata.

Grafika to oczywiście nie wszystko. Wrażenie VR potęgować miały także inne zmysły. Stosunkowo najlepiej wypadł na tym polu słuch, co nie powinno dziwić nikogo, kto ma w domu sprzęt audio oferujący dźwięk przestrzenny. Nieco trudniej sprawa przedstawiała się z szeroko pojętym sterowaniem, czyli przełożeniem ruchów gracza na wydarzenia na ekranie. Większość hełmów VR z wyższej półki wyposażona była w zestaw czujników śledzących ruchy głowy, teoretycznie pozwalając na swobodne rozglądanie się w wirtualnym świecie. W praktyce efekty bywały różne, choć z niektórymi grami urządzenia te działały naprawdę nieźle. Do dziś pamiętam szok jaki przeżyłem wchodząc do dużego sklepu z grami, gdzie akurat odbywała się prezentacja zestawu VR. Na zabudowanej do pasa platformie stał panopek z wciśniętym na głowę okazałym rozmiarów kaskiem, w rękę zaś trzymał niesprecyzowanych kształtów kontroler. Dane mi było obejrzeć jak facet za pomocą ruchów głowy i przycisków na manetce rozgrywał partyjkę w – bodajże – Descenta. Pamiętam, że czułem się jak w filmie sci-fi. To jednak było wtedy. Szybko okazało się, że śmiało przewidywania, jakoby do roku 2010 wszyscy mielibyśmy grać za pomocą naszych umysłów, nie wytrzymują konfrontacji z rzeczywistością. Tą wirtualną także. Sprzęt okazał się po prostu zbyt drogi i niewygodny w stosunku do oferowanych efektów. Entuzjazm opadł i do dzisiaj niespecjalnie udało mu się podnieść. Choć nie jest wcale wykluczone, że za kilka lat świat znowu oszałeje na punkcie VR.

Pęd do jak największego poczucia immersji nie ustaje, choć ostatnimi laty nieco osłabł. Od kiedy w grach zaczęto stosować perspektywę pierwszoosobową, wydawało się że wystarczy już tylko ulepszyć grafikę i wrzucić ją odpowiednio blisko oczu gracza, dodać przestrzenny dźwięk i styknie. Niestety, nigdy nie uzyskano niczego więcej niż protezy. Widok FPP ma bowiem to do siebie, że – pomimo bycia pozornie najbardziej intuicyjną perspektywą – w istocie jest również najbardziej dezorientującą. Po prostu, brak fizycznego cielska przyczepionego do naszej wirtualnej głowy daje się we znaki. Dlatego do pełnego zanurzenia gracza w grze nie wystarczy odseparować go od otoczenia i pozwolić grać za pomocą głowy i rąk – potrzebne byłoby przeniesienie na dużo bardziej fundamentalnym poziomie. I tak od prostych okularów 3D doszliśmy do Holodecu ze Star Treka. Czy doczekamy się czasów, w których podpinając się do pudełka wypchanego układami scalonymi doznamy idealnego złudzenia przebywania w innej rzeczywistości? Kto wie... Ciekawsze wydaje mi się jednak pytanie: czy naprawdę tego chcemy? Bo pamiętajmy, że każda rewolucja techniczna, każda nowa forma jaką przybiera granie (od hełmów VR po Wiilota) w większym lub mniejszym stopniu odciąga twórców od treści. Po co męczyć się nad odpicowaniem rozgrywki, jeśli już sam sposób obcowania z grą przyprawi nas o zachwyt? Dlatego osobiście nie mam nic przeciwko temu, żeby wirtualną rzeczywistość zostawić symulacjom wojskowym czy szkoleniu chirurgów. Dajcie mi konsolę, telewizor i joysticka – jeśli gra jest dobra, nie trzeba niczego więcej. ■





**C**zytelnicy komiksów z górnej półki zapewne dobrze znają serię Vertigo wydawnictwa DC, pod której logiem wydawane są tytuły z różnych względów skierowane do dojrzałego czytelnika. Charakterystyczne logo Vertigo zdobiło okładki tak zasłużonych i znakomitych serii, jak „Preacher”, „Sandman” czy „100 Bullets”. Dziś zainteresujemy się tym ostatnim. „100 Nabo” to historia stworzona przez panów Azarello (scenariusz) i Risso (rysunki), ciesząca się od ładnych kilku lat niesłabnącą i jak najbardziej zasłużoną popularnością. Ot, trochę kryminału, szczypta teorii spiskowych, garść sugestywnej przemocy, a wszystko to błyskotliwie napisane i doskonale wyrysowane charakterystyczną kreską Eduardo Risso. Jeśli ktoś lubi dobre historie w gangsterskich klimatach (tudzież dobre historie jako takie), a nie miał okazji zapoznać się z serią – polecam nadrobić zaległości.

Postacią przewijającą się przez całą serię jest enigmatyczny Agent Graves, oferujący losowym (zdawałoby się) ludziom dość nietypową ofertę – walizkę, a w niej pistolet i 100 niemożliwych do namierzenia nabo. Szansa na naprawienie popełnionych w życiu błędów albo też sięgnięcia absolutnego dna.

## MARTWE PIXELS

Nigdy nie wiadomo co przyniesie los, jakie konsekwencje pociągną za sobą czyny bohaterów ani też jaki plan ma w zanadrzu Graves.

Tyle komiks, ale co z grą? Pierwsze jej zapowiedzi pojawiły się w 2003 roku, kiedy to prawa do adaptacji zakupiła zasłużona, choć nie zawsze rzetelna firma Acclaim. Konsolowa wersja **100 BULLETS** miała zawitać na PS2 i pierwszego Xboxa i być innowacyjną strzelaniną TPP, wrzucającą graczy w gustowny garnitur niejakiego Cole'a Burnsa – ważnej postaci z komiksu. Faceta, który kulom się nie kłania, i z którym zdecydowanie nie warto zadzierać jeśli ma się ochotę jeszcze trochę nacieszyć życiem. Dodatkowo w grze miała też pojawić się postać stworzona specjalnie na jej potrzeby – Snow Falls.

Na bardzo wczesnym etapie prac autorzy podjęli rozsądną decyzję o ścisłej współpracy z twórcami oryginału – scenariusz wyszedł spod pióra pana Azarello, podczas gdy kolega Risso zajął się doradzaniem grafikom jak upodobnić grafikę do jego rysunków. W rezultacie gra rzeczywiście nieco przypominała

swój papierowy pierwowzór, choć do grafiki można było mieć zastrzeżenia – postacie prezentowały się dosyć kanciasto, a ponoc i animacja potrafiła mocno zachrupać w niemal ukończonej już grze.

A jak miało się w to grać? Najbardziej oczywiste skojarzenie to Max Payne – dynamiczna strzelanina z wykorzystaniem bogatego arsenału broni palnej. Dodatkowo gracz miał mieć możliwość wykorzystywania wrogów i przypadkowych cywilów jako żywych tarcz (który to pomysł od tamtego czasu stracił już „nieco” na oryginalności), a także wykonywania spektakularnych finisherów (patrz poprzedni nawias). Ponadto autorzy chwalili się rozbudowaną możliwością interakcji z otoczeniem, a przez interakcję nie mam na myśli wyłącznie faszzerowania ołowiem, lecz także korzystanie z osłon i innych, adekwatnych do danej sytuacji akcji. Jednak najbardziej intrygującym aspektem 100 Bullets miał być unikalny element rozgrywki, który – jak emocjonowali się panowie z Acclaim – miał skopać tylek wszelkim widzianym wcześniej wersjom Bullet

Time'u. Posunęli się wręcz do stwierdzenia, że patent ów zrewolucjonizuje postrzeganie konsolowych strzelanin – niestety, w kwestii szczegółów byli bardziej wstrzemięźliwi, niż w przechwalaniu się.

Wygląda na to, że nigdy nie sprawdzimy owego precudownego patentu w akcji. Jak zapewne wiecie, niedługo minie pięć lat od bankructwa i zakończenia działalności przez Acclaim. Będąc w bardzo zaawansowanym stadium produkcji (wg niektórych, niemal gotowa) 100 Bullets nie została podebrana przez żadnego wydawcę i krótko po plajcie firmy-matki oficjalnie wpakowano jej kulę w łeb. Co prawda temat nie umarł wraz z tą konkretną produkcją – prawa do komiksu zostały wykupione ponownie, tym razem przez japońskiego wydawcę D3. Premiera początkowo zapowiadana była na rok 2009, na niemal wszystkie obecne platformy sprzętowe, ale od tamtego czasu o sprawie ucichło i może się okazać, że na intrygującą ofertę Agenta Gravesa przyjdzie nam jeszcze poczekać. RIP. ■ DrMax

## SKUP - SPRZEDAŻ - WYMIANA - SERWIS

[www.nintus.pl](http://www.nintus.pl)



## NOWOŚCI

WYMIANA GIER JUŻ OD 20 zł

ZAPRASZAMY  
PN-PT 11.00-18.30  
SOB 11.00-15.00



## GDYNIA

ul. MORSKA 13

(058) 620-20-47

(058) 699-33-06







# WOJAŻE PANNY CROFT

*Dodatkowa zawartość do ostatniej części Tomb Raidera wydała nam się niezłym pretekstem, by Lara Croft zawitała wreszcie do działu władanego przez DrMaxa. W końcu to wielka seria z bohaterką, której popkulturowa rozpoznawalność zawstydziłaby większość celebrytek. To gra, która zrewolucjonizowała naszą branżę, a jej recenzja w Secret Service autorstwa Gulasha to już klasyk. Witam w świecie pistoletów z nieskończoną amunicją, zapyziałych grobowców i przerośniętych o dobre kilka rozmiarów biustów*



## NAJEŹDZCA GROBÓW

Pierwsze odsłony cyklu miały perfidną manierę, jeśli chodzi o poukrywane sekrety. Objawiały się one pod postacią różnokolorowych (brązowy, srebrny i złoty) figurek smoków, a często przy wkraczaniu do nowej miejscówki, kamera złośliwie ją omiatała wskazując miejsce sekretu, ale poszukiwanie drogi do niego zajmowało nieraz tyle samo czasu, co przejście całego etapu. Tym bardziej, że znaleziona ścieżka mogła prowadzić donikąd, a smoka znajdowało się podchodząc do zadania z drugiej strony. Dla wielu sposobem odreagowania był służący Lary, którego przy odrobinie wprawy można było zamknąć w zamrażarce w rezydencji rodu Croft. Sama posiadłość wielokrotnie pojawiała się jako odskocznia, gdzie można było poćwiczyć akrobacje, poszukać smaczków i odpocząć nieco od właściwej przygody. Dopiero autorzy Underworld zrobili z posiadłości kluczowy element fabuły, podpalając ją na początku gry, zaś potem odkrywając zagadkę ukrytą w jej podziemiach. Jej kontynuacją jest opisywany w tym numerze dodatek Beneath the Ashes, który znów wprowadza graczy do katakumb rezydencji. Ale o tym w recenzji.



**W** trakcie kilkunastu gier Lara zwiedziła większość najciekawszych zakątków globu, ale jej pierwsza przygoda zaczęła się w Ameryce Południowej. Konkretnie w Peru, do którego panna Croft trafiła zgodnie ze wskazówkami Jacqueline Natli. Czego szukała? Artefaktu Scion, którego części są rozproszone po świecie. Od pierwszych kadrów gra była kwintesencją tajemniczości, sceny z udziałem Natli sukcesywnie budowały napięcie, by w finale pokazać jej prawdziwą twarz. Jednak to nie fabuła była powodem, dla którego grający świat zakochał się w pierwszym Tomb Raiderze (1996). Stanowiła o tym unikalna atmosfera osamotnienia, poszukiwania i eksploracji – coś, co 15 lat wcześniej było przyczyną olbrzymiego sukcesu filmu „Poszukiwacze zaginionej Arkii”. Pierwsze kroki w grobowcu wielu z nas pamięta do dziś, było w tym wszystkim coś niepokojącego, niby człowiek wiedział, że przed wilkami można uciec na niedostępną dla nich platformę, zaś amunicja w pistoletach się nie skończy, a mimo to ostrożnie przemierzał kolejne pieczary i korytarze. Pojawienie się T-Rexa i tak powodowało palpitację, ale dość szybko okazało się, że stał się on znakiem rozpoznawalnym pierwszej części.

## TUROC BY SIĘ UŚMIAŁ

Nie byłoby tej serii bez jej ikony, maskotki i symbolu, czyli Lary Croft, w którą wielokrotnie wcieliły się aktorki i modelki. Panna ze szlacheckim pochodzeniem, właścicielka przepięknej posiadłości, ale z hardym charakterem. To musiało się spodobać. Lara nie daje sobie dmuchać w kaszę, jej brytyjski akcent potrafi przyprawić o gęś skórę, a odwagę i zaciętość (oraz umiejętność dokopania każdemu facetowi) doceniły nawet feministki. Przez dwanaście lat wiele się zmieniło, ale jedno na pewno pozostaje stałą – przy okazji premiery każdej nowej gry z serii w wielu recenzjach pojawia się wątek piersi Lary. Większe niż poprzednio? Lepiej wyeksponowane? A może mniejsze, a przez to fajniejsze? Tak, zdecydowanie nie ma wątpliwości, że o grach najczęściej piszą faceci. Nawet kiedyś w Sikrecie czytelnik pokusił się o rozprawę pseudonaukową na temat wpływu olbrzymich balonów Croftówny na jej kręgosłup i udowadniał, że w realnym świecie jej kręgi pękłyby na kawałeczki. Temat został błyskawicznie podchwycony przez moderów i już w pierwszej części można było pozbawić Larę odzienia. Co dziś budzi uśmieszek politowania, jeśli spojrzeć na screeny rażące pikselem, ohydnyimi teksturami i kwadraturą otoczenia. Wszyscy to przerabialiśmy, wtedy tak właśnie wyglądało graficzne mistrzostwo świata. Jak na swoje czasy TR był prześliczny, a autorzy

z Core Design zbierali laury na każdym kroku i za każdy element gry. Co dość nagle skończyło się kilka lat później, ale o tym za chwilę.

## JESTEM NA FALI, WSZYSTKO MNIE WALI

Sequel powstał w rekordowo krótkim czasie i równie rekordowa była mała liczba zmian, jakie wprowadzał. Na dobrą sprawę był to po prostu zestaw nowych poziomów spięty kłamrą świeżej historii. Lara była na tropie sztyletu Xian i zawitała między innymi w okolice Wielkiego Muru w Chinach i do włoskiej Wenecji. Do Tomb Raidera II (1997) mam bardzo osobisty stosunek, bo spędziłem nad nim najwięcej czasu zmagając się z kolejnymi zagadkami. To były czasy, kiedy autorzy zamiast wskazywać prawidłową ścieżkę, drażnili graczy pułapkami, ślepymi zaułkami i wieloma innymi zmyłami, na które większość – w tym ja – się łapała. W końcu poległem i dokończyłem przygodę z opisem, ale większość gry opracowałem sam i w swoim czasie tak dobrze znałem miejscówki, że opis mógłbym napisać z pamięci. Tym, co łączyło obie początkowe części Tombów (i dodatki do nich – odpowiednio Unfinished Business oraz Golden Mask), był wyśrubowany poziom trudności. Dziś nawet w takim Mirror's Edge autorzy dodają zwolnienie czasu, by można było idealnie wybić się z krawędzi. Teraz wyobraźcie sobie grę TPP bez możliwości sterowania kamerą i bullet-time'u, która wybacza jeszcze mniej niż produkt DICE z drobną Faith. Takie właśnie były pierwsze Tomby. Projekty poziomów każą wprawdzie chylić czoła przed designerami, ale równocześnie szkodzą za plecami pistolet, by odpłacić im za niepotrzebny stres i godziny stracone na rozgryzanie właściwej drogi. Daję słowo, że dziś nie umiałbym znaleźć w sobie tyle shaolińskiej cierpliwości i najpewniej przrwałbym randkę z Larą. Całe szczęście trafiłem na nią we właściwym czasie.

Część trzecią uważam za jedną z mniej udanych, choć wyglądała prześlicznie, bo jako pierwsza została napisana pod kątem egzotycznych urządzonek zwanych akceleratorami graficznymi, które potrafiły kosztować tyle, co dziś całe konsole. Stacjonarne. Czemu twierdzę, że Tomb Raider III (1998) to kiepska gra? Choćby dlatego, że Croftówna szukając czterech elementów tajemniczego artefaktu trafia między innymi do Area 51, gdzie buszuje po statku kosmitów. Zgadza się, też nie lubię doczepiania kosmitów do serii przygodowych i z tego miejsca nie pozdrawiam Lucasa i Spielberga. W każdym razie głupota TR3 objawiła się także w dodatku, w którym okazało się, że artefaktów było jednak pięć – na szczęście świadkami tej żenady byli tylko pecetowcy. Najgorsze, że początek trzeciej odsłony wojaży Lary zapowiada się całkiem nieźle, z całym dobrodziejstwami inwentarza, do którego nas przyzwyczajano – wspinaczką, wyskakującymi z ziemi kołcami, drapieżną fauną, pułapkami. Niestety potem gra zsuwa się z równi pochyłej i jedynie, co warto odnotować, to fakt, że po raz pierwszy pojawia się sprint. Wtedy jeszcze uwielbiano rozbuchany HUD, więc w ślad za nową umiejętnością, na ekranie pojawił się pasek z kondycją nosicielki balonów. A propos, piersi znowu wydają się jakby większe...

## WÓZ ALBO PRZEWÓZ

Dużo lepiej wypadł sequel (już bez numerka, co od tej pory stanie się standardem). Podtytuł The Last Revelation (1999) nie mógł być bardziej proroczy – gra była ostatnim Tomb Raiderem autorstwa Core Design, który otrzymywał wysokie noty. Kluczowe dla fabuły były retrospekcje z 16-letnią dziewczynką

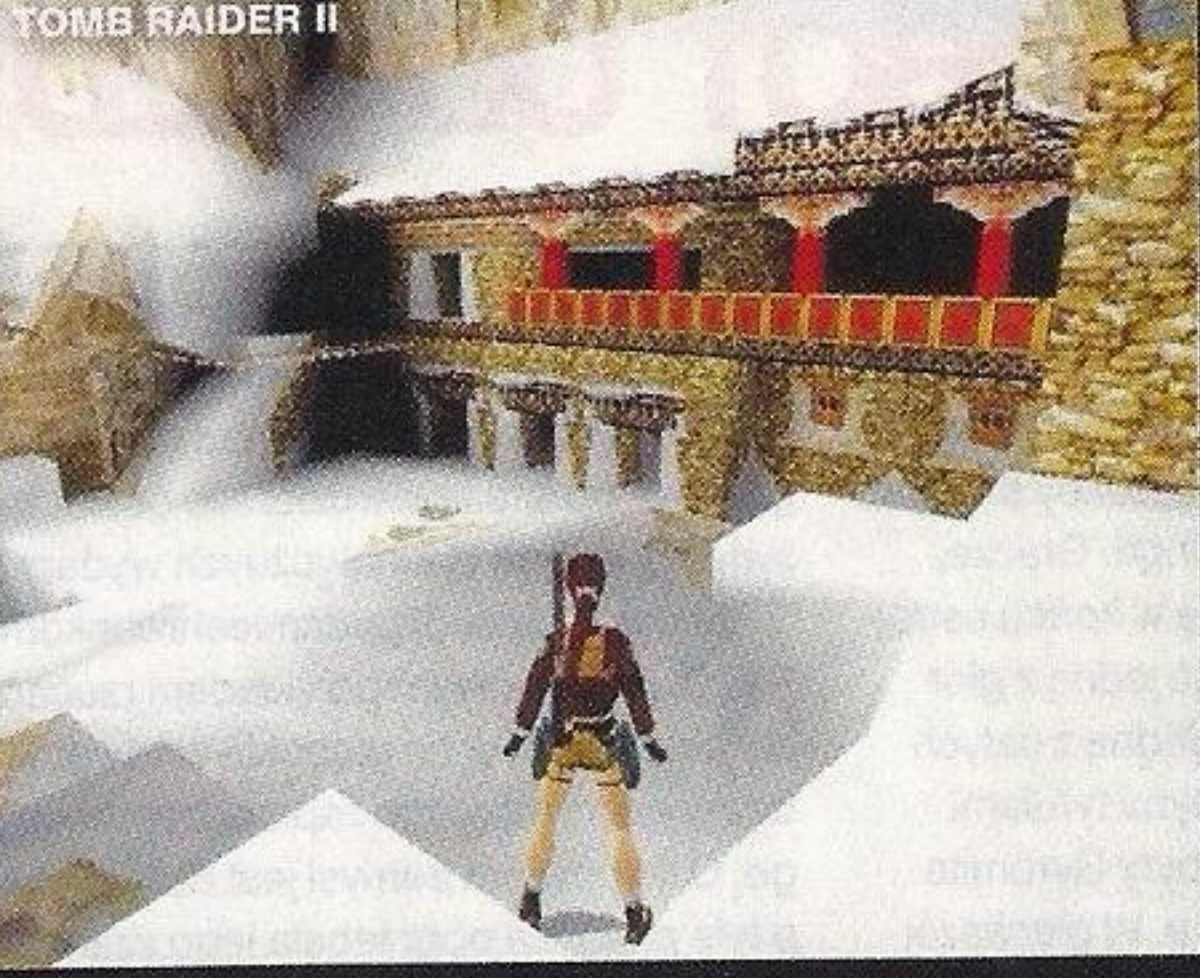




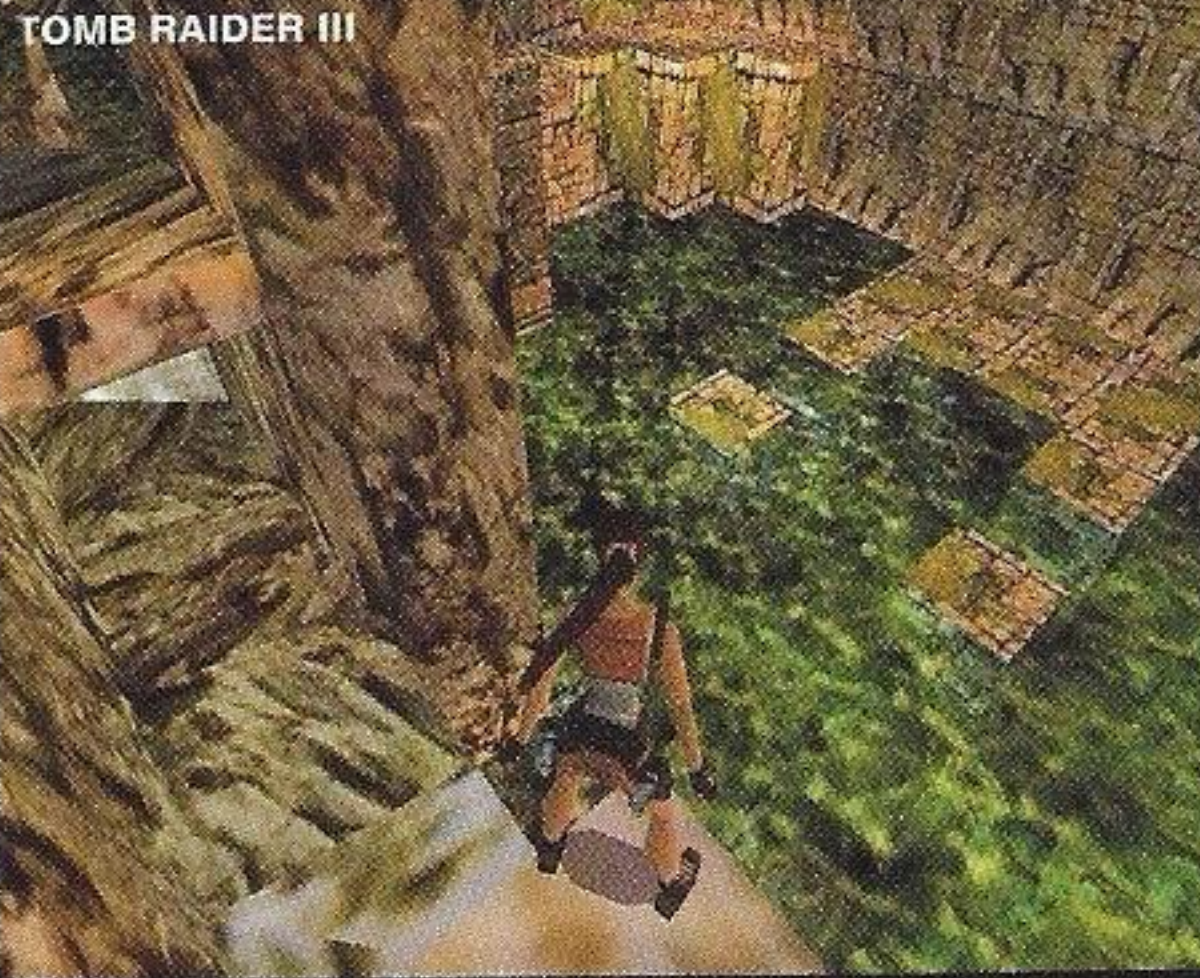
TOMB RAIDER



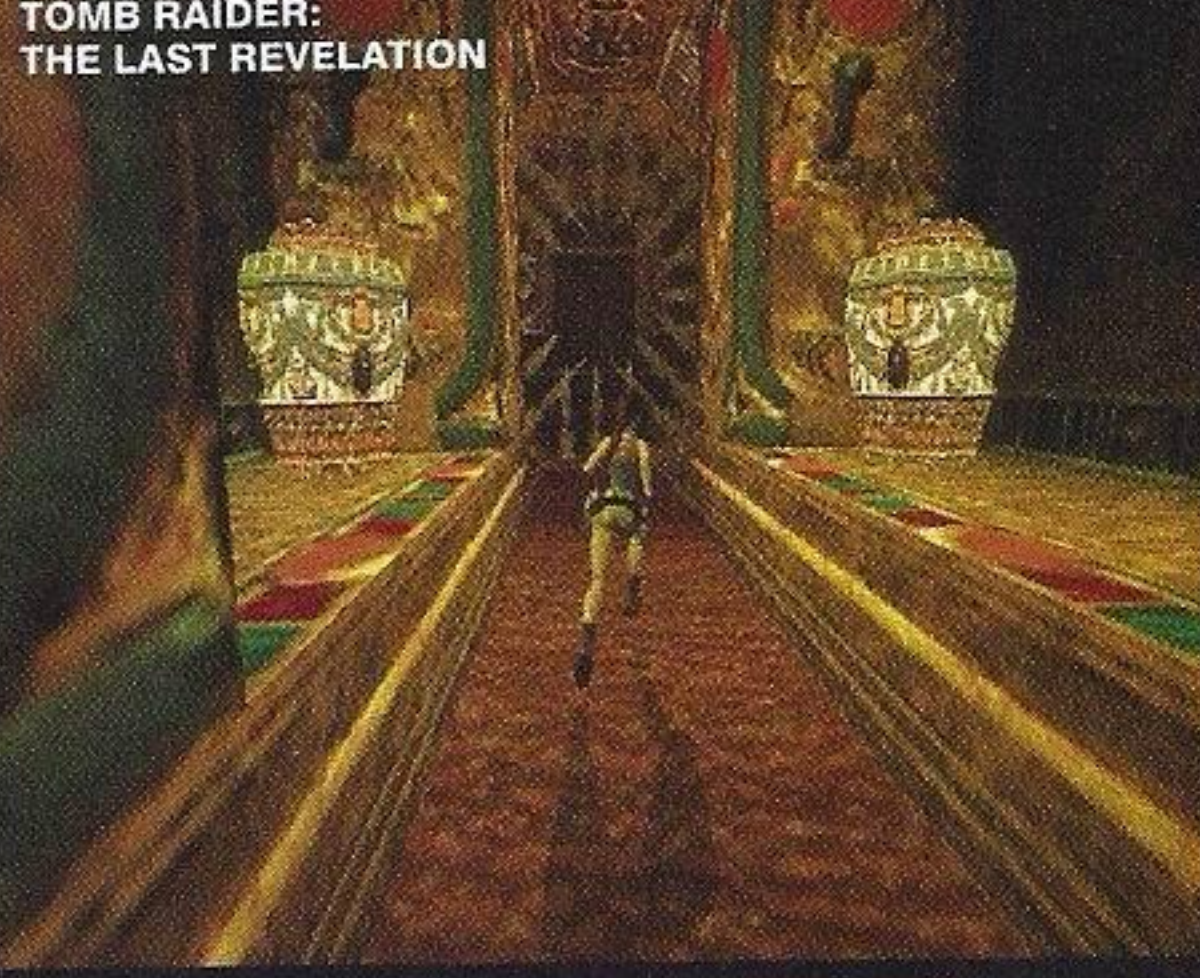
TOMB RAIDER II



TOMB RAIDER III



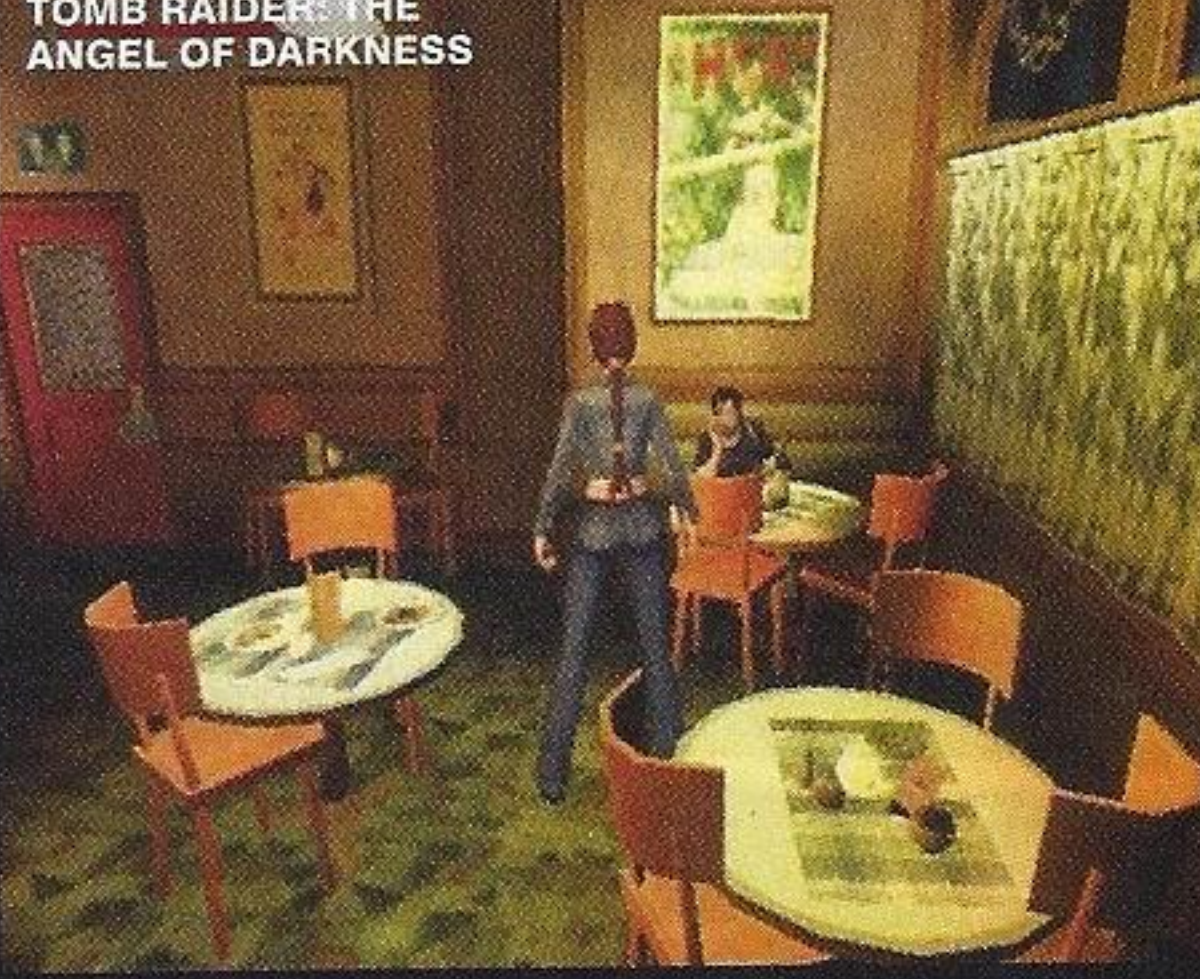
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



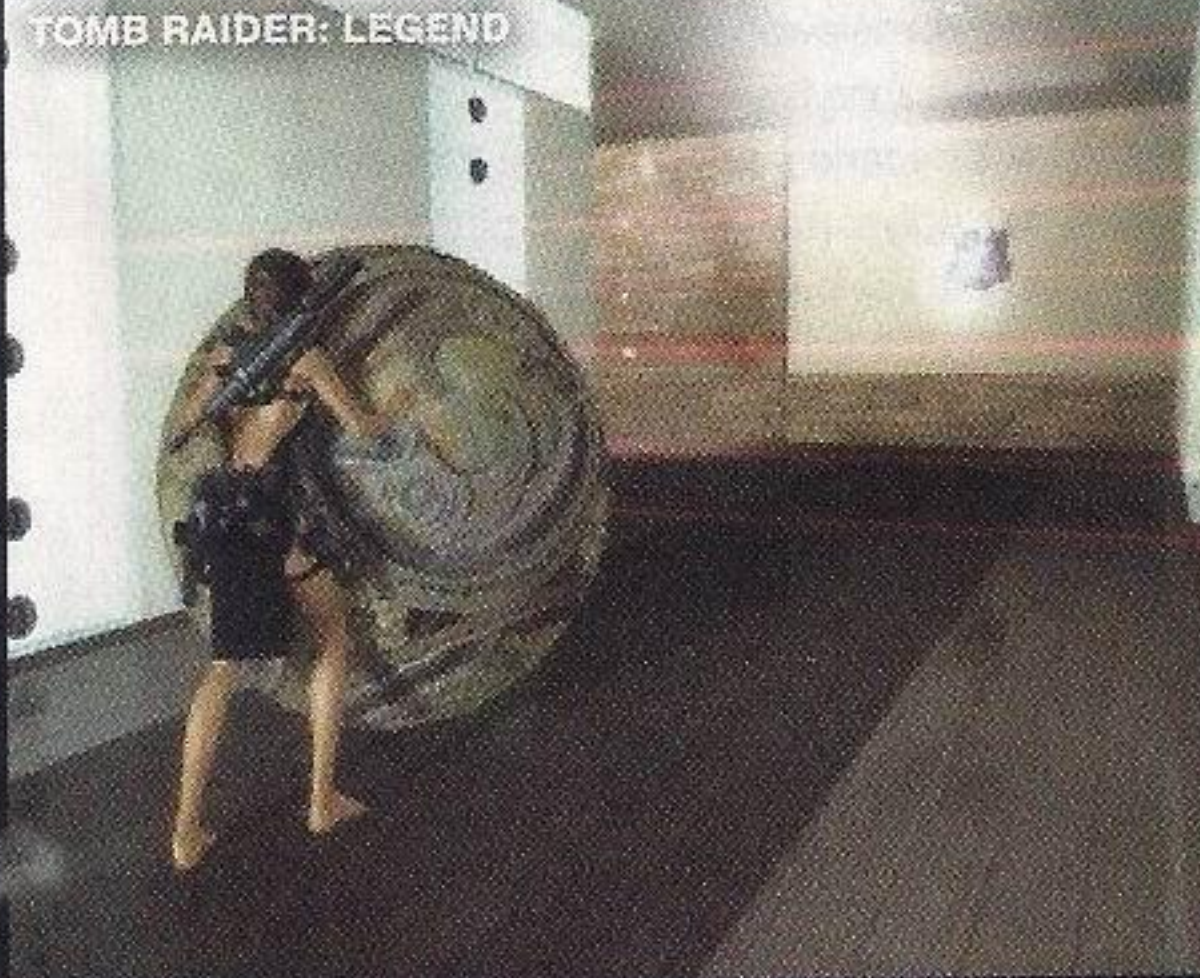
TOMB RAIDER CHRONICLES



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



TOMB RAIDER: LEGEND



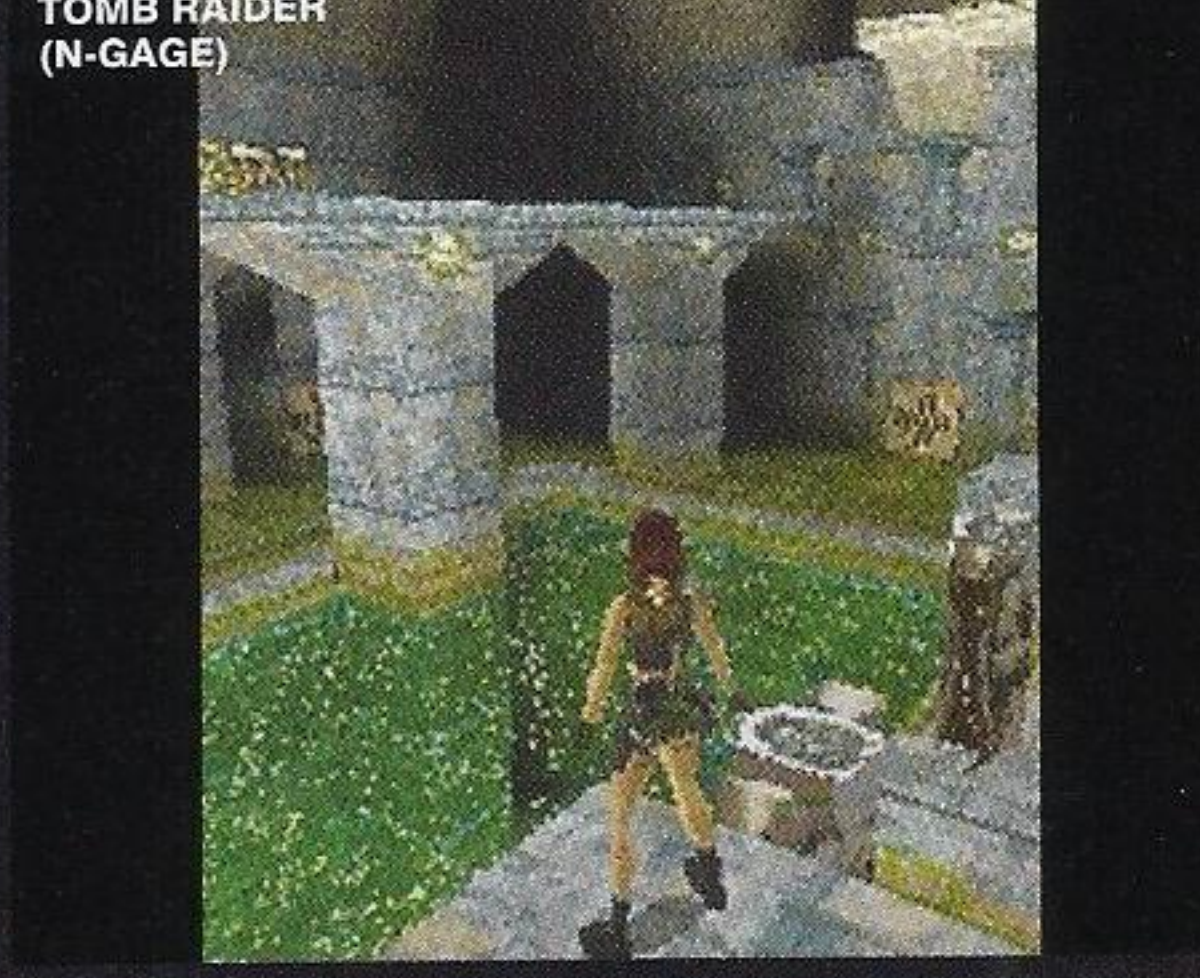
TOMB RAIDER ANNIVERSARY



TOMB RAIDER UNDERWORLD



TOMB RAIDER (N-GAGE)



z dwoma warkoczami opowiadające o związku emocjonalnym z Wernerem Von Croy. Wokół tego wątku obudowano właściwą grę, w której Lara błąkała się po egipskich grobowcach tropiąc amulet Horsa, mający jej pomóc pokonać Von Croya opętanego przez boga Seta. Najważniejsze z tego całego galimatiasu jest zakończenie, niejasne jak cholera i pozostawiające fanów w stanie zawieszenia. Lara znika pod gruzami walącej się świątyni, a ostatnie ujęcie mówi jeszcze mniej niż wywiad z Jolą Rutowicz. Wyjaśnienia nadejdą dopiero po czterech latach czekania, a w międzyczasie ukazują się Tomb Raider Chronicles (2000), gdzie przyjaciele rodu Croft wracają z symbolicznego pogrzebu Lary, wspominając wielbicielkę grobowców i dużych staników. Każda opowieść była jednym etapem, a gra była w moim odczuciu kolejnym niezłym Tombem, choć nie da się ukryć, że do bólu odtwórczym i powielającym schematy na potęgę. Warto zapamiętać, że w Chronicles Lara występuje w obcisłym skórzanym stroju i ciemnych okularach, budząc skojarzenia z matryksową Trinity. Niestety nie dane mi było ukończyć piątej odsłony przygód Lary Croft, bo w ostatnim etapie pojawiał się zabawny glitch. Gra zapisywała się w jego trakcie i nie dało rady posunąć akcji naprzód. Dziś po prostu ściągnałbym patcha, kilka lat temu musiałem przełknąć gorzką pigułkę i odłożyć grę na półkę. Co ciekawe, to właśnie w Chronicles pojawia się postać Zipa, który przez headset pomaga Larze w trakcie jej wycieczek – ten pomysł wróci z całą mocą w Legend.

Do tego momentu między kolejnymi odsłonami Tomb Raiderów był tylko rok przerwy, panowie z Core Design zdawali się mieć taśmę produkcyjną, z której małym kosztem schodziły kolejne hitowe przygody panny archeolog. Jednak w końcu poczuł zmęczenie materiału i rozpoczęli pracę nad The Angel of Darkness (2003), grą z nowym silnikiem, masą zmian i kontynuacją fabuły The Last Revelation. Wyglądało to obiecująco, a trzyletnia przerwa odpowiednio rozbudziła wyobraźnię fanów, którzy oczekiwali wydarzenia na miarę pierwszej części. Jak się niestety okazało, gra była niedopracowana, wiele jej elementów irytowało, a sterowanie, które zawsze było na wysokim poziomie, tym razem straszło topornością. Takiej Croftówny nikt nie kupił, wyniki sprzedaży i recenzje były na tyle kiepskie, że planowane opus magnum serii stało się dla Core Design gwoździem do trumny. Historia Lary oskarżonej o zabójstwo Von Croya należy wprawdzie do kanonu serii, ale nigdy potem nie

**PRZEZ DWANAŚCIE LAT WIELE SIĘ ZMIENIAŁO, ALE JEDNO NA PEWNO POZOSTAJE STAŁĄ – PRZY OKAZJI PREMIERY KAŻDEJ NOWEJ GRY Z SERII W WIELU RECENZJACH POJAWIA SIĘ WĄTEK PIERSI LARY**

było przywoływana i wszyscy najchętniej by o niej zapomnieli. To bezapelacyjnie najgorsza część; wyzuta z klimatu i charakterystycznej otoczki, nawet Lara tym razem wypadła bez wyrazu.

## NOWI OJCOWIE

Po tej gigantycznej wpadce seria zostaje odebrana jej twórcom i przekazana zespołowi znanemu ze świetnych serii Legacy of Kain, Gex i Pandemonium. Na ironię zakrawa fakt, że inicjały studia Crystal Dynamics pokrywają się z Core Design, ale to jedyne podobieństwo między ekipami. Prace nad Tomb Raider: Legend (2006) trwają ponownie trzy lata, a w grze pierwszy raz pojawia się wątek matki Lary, która odgrywa kluczową rolę w historii. Nowi ojcowie nie odrzucili fabuł poprzednich sześciu odsłon, ale dodali wiele od siebie, co moim zdaniem znakomicie spaja i ujednolica całość przygód Lary Croft. Legend opowiada o próbach znalezienia miecza Excalibur, ale kończy się równie dramatycznie, jak The Last Revelation, niewiele wyjaśniając i każąc czekać na następczynię. Jednak dziś nie ma szans, by co rok wydawać grę na wysokim poziomie, więc następnym tytułem spod klawiatur Crystal Dynamics jest Anniversary (2007) – remake pierwszej części, z ulepszoną mechaniką zabawy, poprawioną grafiką i fabułą odrobinę przystosowaną do „nowych” realiów. Zostaje przyjęta cieplej niż Legend, choć w moim przekonaniu obie produkcje to jedne z lepszych Tombów. Choć nie tak fajne, jak ubiegłoroczny Underworld, który szczerze mnie zachwycił i przypomniał czasy świetności serii, a powrót Natli odbył się w zaiste wielkim stylu. Co prawda pojawiły się zarzuty o odtwórczość, ale atmosfera rodem z „jedynek” i znakomicie poprowadzona historia zdecydowały o mojej stuprocentowej przesiadce do grupy fanów studia aktualnie tworzącego przygody o Larze Croft. Nie rozumiem, czemu wydawca nie był zadowolony ze sprzedaży, a tym samym wyglądu tej odsłony, bo Underworld okazała się większym sukcesem komercyjnym niż Legend i Anniversary.

Wypada też wspomnieć o dwóch średnich filmach z Angeliną Jolie i kilka takich sobie grach na poboczne platformy (handheldy, Dreamcast, PS2 i Wii dostawały swoje wersje), ale ich poziom nie zawsze nadaje się do opisywania. Tomb Raider to kawał historii grania, mógłbym napisać książkę o moich zmaganiach z kolejnymi zagadkami, ba – wielu z nas bez problemu spłodziłoby grube tomisko o tej tematyce. Najważniejsze, że serii udało się wrócić z nową trylogią i fani mogą bardziej optymistycznie patrzeć w przyszłość. Spokojnie, Lara to ikona gier, nikt się jej tak łatwo nie pozbędzie.

//Gonzo



**P**rzykro patrzeć, jak twórca pada ofiarą własnej rozbuchanej ambicji. A wśród producentów sprzętu do grania zdarzało się to (i nadal zdarza) dość często. Bo trzeba przyznać, że koncept omawianego dziś bibelotu był niesamowicie ambitny. Wyobraź sobie bowiem: zapada wieczór, siadasz przed telewizorem i odpalasz wysłużoną konsolę. Masz ochotę pograć w jakiś gorący tytuł w towarzystwie drugiego gracza, ale niestety – chętnych nie widać. Znajomi jeszcze nie wytrzeźwieli po ostatniej kanapowej sesji multi, a o graniu w sieci możesz zapomnieć. Jest rok 1985, a swojego ukochanego NESa możesz podłączyć co najwyżej do sieci ciepłowniczej. Cóż więc pozostaje? Przechodzić po raz enty znane na pamięć poziomy w Super Mario? Nie! Spece z Nintendo spieszą na ratunek, lotna brygada w strojach Marianów wpada przez okno i wręcza Ci pudło z napisem R.O.B. podkreślając z zadowoleniem wąsy. Zapowiada się gorący wieczór.

Co to takiego ten R.O.B.? Rozwijając skrót: Robotic Operating Buddy, czyli mały robocik mający jedno zadanie – zastąpić drugiego gracza i grać z Tobą w ulubione tytuły! Twój cybernetyczny partner nigdy nie śpi, zatrucie alkoholowe mu niestraszne; zawsze jest zwarty i gotowy do gry. Krótko mówiąc – idealny kumpel. Przynajmniej tak musiał sprzedac



ów pomysł główny projektant na spotkaniu zarządu. A czym uraczeni zostali konsumenci? Kupą plastiku, do złożenia której potrzeba liczby kończyn, jakiej nie powstydziliby się Goro oraz intelektu Stephena Hawkinga. Gracze, którym jakimś cudem udało się w końcu ustrojstwo zmontować, mogli odpalić jedną z gier obsługiwanych przez robota. Jedną z całych dwóch, dodam od razu. Jedynymi tytułami obsługiwany przez R.O.B.a były Gyromite i Stack-Up – proste gry logiczne. W pierwszej gracz i jego mechaniczny pupil wcielają się w profesora Hectora i jego asystenta, przed nimi zaś zadanie pokonania serii labiryntów, unikając morderczych jaszczurek i bestialskiego dynamitu gotowego wybuchnąć nieostrożnemu



## ZAGUBIONE W CZASIE R.O.B. – ROBOT OD BIEDY

Czyli Twój własny, lekko upośledzony Wall-E

o zgrozo, odzyskanie kontroli nad R.O.B.em. Czy w przypadku porażki maszyna buntowała się i przejmowała kontrolę nad mieszkaniem gracza – trudno stwierdzić. Nie ocalał żaden świadek owych dramatycznych wydarzeń.

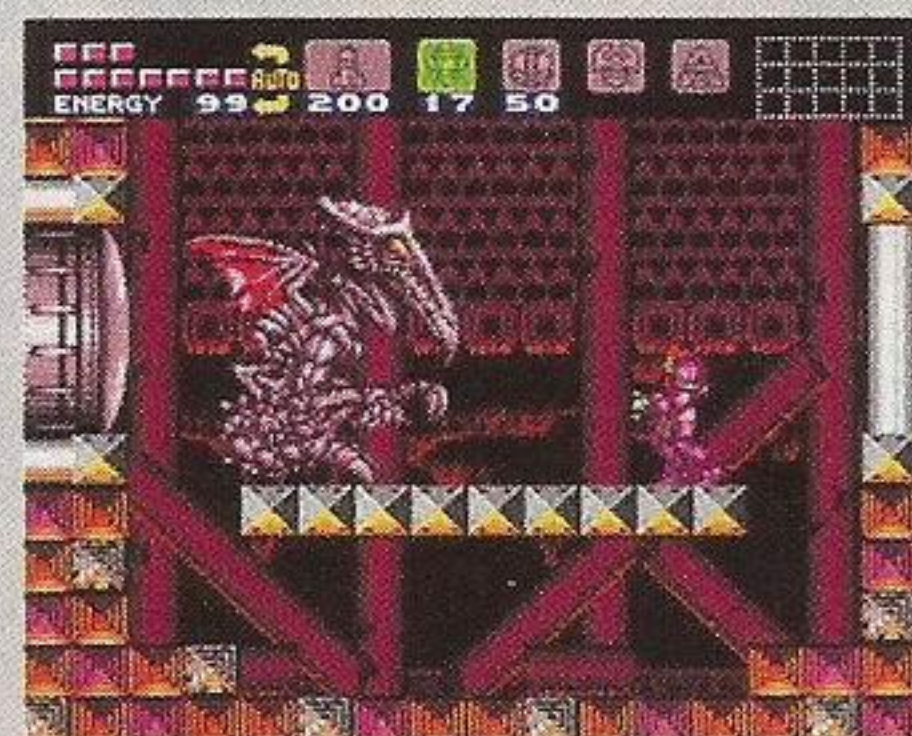
Ale dajmy spokój podśmiewiworkom. R.O.B. jest typowym przykładem rzucania się producentów na głębokie wody ambicji bez wystarczającego zaplecza technicznego. O ile bowiem pomysł jest dość ciekawy, o tyle praktyka pogrzebała jego szanse na stanie się cokolwiek poza ciekawostką. Maszynka była trudna do złożenia, hałaśliwa, ograniczona i bardzo powolna, co w praktyce wykluczało czerpanie większej satysfakcji z grania w duecie. Tym niemniej, wypada przyznać, że urządzenie spełniało swoje podstawowe funkcje, odczytując błyski z ekranu i wykonując adekwatne do sytuacji ruchy. Być może teraz, kiedy technologia popędziła do przodu, możliwe byłoby skonstruowanie bardziej sensownej wersji. Pytanie tylko: po co, skoro w międzyczasie konsole na stałe podpięto do internetu, sprawiając że chętnych do wspólnego grania oddziela wyłącznie przepustowość światłowodu?

Gwoli ciekawostki – Nintendo zdaje się nadal pałać sympatią do swego, co by nie mówić, pionierskiego urządzenia. Stąd gościnne występy robocika w takich tytułach, jak WarioWare, Star Fox, Mario Kart, Super Smash Bros czy Pikmin. Samo urządzenie jest dziś ponoć bardzo trudne do zdobycia w komplecie, z uwagi na dużą liczbę części składowych i stanowi łakomy kąsek dla wszelkiej maści kolekcjonerów staroci. ■ DrMax



## WIELKI, ŻYV I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Ridley.
- **Znany też jako:** Meta Ridley, Omega Ridley, Ridley-X, pterodaktyl, dino.
- **Cechy charakterystyczne:** Brak charakterystycznych dla jego grupy zawodowej ozdób w rodzaju drewnianej nogi, przepaski na oko i kolekcji opisanych flamastrem płyt w bagażniku. Kilukrotnie przewyższający dorosłego człowieka wzrostem, skrzydła, egzoszkielet, pozbawione wyrazu martwe oczy, umiejętność zmiany ubarwienia niczym kameleon, cybernetyczne wszczepy.
- **Pierwszy występ:** 1986 rok – zabójstwo.
- **Znane przewinienia:** Wielokrotne zabójstwo, przestępczość zorganizowana, bioterroryzm, piractwo.
- **Współpracownicy:** Kosmiczni piraci.
- **Zbrodniczy życiorys:** Ridley rozpoczął swą zbrodniczą karierę w młodym wieku, stając się sprawcą śmierci matki Samus A. Jako głównodowodzący organizacji przestępczej – Konfederacji Kosmicznych Piratów – wielokrotnie kierował precyzyjnie zaplanowanymi uderzeniami przeciw Federacji Galaktycznej. Kilukrotnie został powstrzymany przez agentkę Aran, za każdym razem powracając w kolejnym wcieleniu. Nie jest do końca jasne w jaki sposób udaje mu się pozostawać przy życiu i regenerować zniszczoną tkankę.
- **Zalecane postępowanie:** Pozostając w ciągłym ruchu unikać wypływających kul ognia i celować we wrażliwą dolną szczękę, szyję lub też starą ranę na piersi. W razie trudności wzywać na pomoc agentkę Aran wspomaganą przez agenta Pikachu. Wezwanie mogą utrudnić problemy komunikacyjne – małomówność tej pierwszej i niezrozumiały akcent drugiego.
- **Dokumentacja zbrodni:**
  - Metroid (1986)
  - Super Metroid (1994)
  - Metroid Fusion (2002)
  - Metroid Prime (2002)
  - Metroid: Zero Mission (2004)
  - Metroid Prime 2: Echoes (2004)
  - Metroid Prime 3: Corruption (2007)
  - Super Smash Bros Brawl (2008)



## POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

### COMIX ZONE

**W** historii gier nie brakuje tytułów z udziałem słynnych postaci z komiksu, co jednak powiecie na grę, która na swój unikalny sposób... Była komiksem? Twórcy Comix Zone, czyli nie kto inny, tylko fahury z Segi w szczytowej formie, postavili sobie arcyciekawe założenie: stworzyć grę, która – nie nawiązując bezpośrednio do żadnego istniejącego komiksu – bezbłędnie odda naturę tego medium. I wyszło im to świetnie.

Z początku wydaje się, że mamy do czynienia z prostą platformówką z ręcznie rysowaną, dwuwymiarową grafiką. Wrażenie szybko mija, kiedy okazuje się, że sterowana przez gracza postać porusza się po planszach i kadrach komiksu. Każdy poziom składał się z dwóch stron, które musiał przemierzyć Sketch Turner – rysownik, który podczas prac nad tytułowym komiksem poprzez niesamowity zbieg wydarzeń zostaje wessany na jego karty. Tam przyjdzie mu zmierzyć się z wymyślonym przez siebie szwarccharakterem Mortusem, który pragnie wydostać się z rysunkowego świata.

Najbardziej chyba unikalną cechą Comix Zone jest wierność z jaką autorzy trzymali się narzuconej koncepcji. Wrogowie nie pojawiają się na ekranie – są weń rysowywani. Sekrety odkrywa się przez wydzieranie fragmentów stron, a dialogi mają formę – jakże by inaczej – komiksowych dymków. Do tego gra oprawiona była w barwną, dopieszczoną grafikę i wzbogacona imponującą ścieżką dźwiękową dołączaną na osobnej płytce (m.in. Danzig i Lordz of Brooklyn).

Żeby nie było zbyt pięknie, grze można wytknąć kilka baboli. Po pierwsze – sam koncept nie był taki znowu innowacyjny, jak mogłoby się zdawać. Podobną stylizację zastosowano choćby w stareńkim Batman: The Caped Crusader na C-64. Jednakże dopiero Comix Zone w pełni wykorzystało potencjał tego chłodnego pomysłu. Poza tym gra była zdecydowanie za krótka, za to bardzo trudna. Na jej niekorzyść podział także późny termin



wydania – 1995 rok zdecydowanie nie był szczytem popularności MegaDrive, a pod jej nosem zaczynały królować konsole 32-bitowe. Tym niemniej, ze względu na swą unikalność i frajdę, której dostarczała, gra została doceniona i zapamiętana jako jeden z najlepszych tytułów schyłku ery 16-bitów i ładny tabędzi śpiew odchodzącej konsoli Segi.

Comix Zone było kilukrotnie wznawiane jako część kompilacji klasyków Segi, od dłuższego czasu gości także na Wirtualnej Konsoli Nintendo. W 2002 ukazała się także wersja dla GBA, niestety – dużo słabsza od swej poprzedniczki. Jeśli uda Wam się dorwać ten tytuł – serdecznie polecam. Gra nie zestarzała się specjalnie (co dotyczy zresztą większości klasycznych side-scrollerów) i także w epoce HD, turniejów sieciowych i wymachiwania przed telewizorem plastikowym wiosłem potrafi dostarczyć sporo starszszkolnej zabawy.

■ DrMax



# GRYWALNA GROZA

**Witam po kolejnej przerwie wszystkich miłośników ekranowej makabry. Dawno żeśmy nie wdzili po sobie martwym wzrokiem, a w świecie konsolowego horroru stało się w międzyczasie to i owo... //DrMax**

**A**lbo się nie stało. O tym właśnie, między innymi, miałem napisać, ale może przejdźmy do rzeczy zanim z konfuzji eksplodują Wam głowy. Oczywiście znamy wszyscy główny pretekst dla pojawienia się niniejszego wydania Grozy. Pozwolę więc wydusić to w końcu z siebie: jest piąty Resident. Czytaliście recenzję w poprzednim numerze, więc wiecie już, że trzyma poziom. Naszła mnie jednak drobna wątpliwość, zasadzająca się w fundamentalnym pytaniu: czy powinienem pisać o RE5 w kąciku poświęconym horrorom, skoro tak po prawdzie gra zawiera śladowe ilości tego gatunku? Resident Evil 5 jest świetną grą. Tak, sterowanie jest lekko przedpotopowe, a niektóre decyzje projektantów budzą z początku wątpliwości co do ich zdrowia psychicznego. Nie zmienia to jednak faktu, że gra się w to po prostu świetnie. A dzieje się tak dlatego, że autorzy jednak wszystkie klepki mają na miejscu i pod wspomniane wcześniej „dyskusyjne” rozwiązania (jak np. klasyczny brak możliwości jednoczesnego celowania i poruszania się) dostosowali całą resztę gry. To dlatego afro-ganado rzucają się na biednego Chrisa dzikim pędem, by po zbliżeniu się na odległość paru metrów stanąć jak wryci i uprzejmie pozwolić wpakować sobie headshota. Gdyby byli mniej opieszali, nie dałoby się grać. Ułomne (mówiąc ładnie: „starszokolne”) sterowanie wymaga takich protez. Ale wiecie co? Specyficzność takiej rozgrywki ma swój niezaprzeczalny urok, którego raczej nie dałoby

się utrzymać, gdyby zmienić RE5 w „Gears of Evil”. Podobny urok mają wyskakujące z zabitych wrogów przedmioty i złoto, a także inne patenty, na które podobno nie ma miejsca w nowoczesnych grach. Nie wspominając o tym, że gra wygląda naprawdę świetnie. Podsumowując, gdyby szowinistycznie porównać RE5 do przedstawicielki płci pięknej, byłaby najgłupszą dziewczyną w całej wiosce – taką, która jak już coś palnie, to nawet okoliczne płactwo z niedowierzaniem rozbija się o strzechy domów. Tyle tylko, że panna tak nadrabia urodą i – ekhem – zęcznością w zaspokajaniu potrzeb tych i owych, że i tak cała okolica chce się z nią hajtnąć.

Jasne, gra nie jest doskonała. W strukturze rozgrywki właściwie niemal nic się nie zmieniło od czasów „czwórki” – co oczywiście nie jest zarzutem, ale po trzech latach produkcji można by spodziewać się więcej. Ostawiony koop to po prostu rozbudowana wersja biegania z Ashley z poprzedniej gry, tyle że lekko opalona Sheva jest od prezydenckiej córki dużo bardziej rozbawiona i przydatna. Aha, zanim ktoś się obruszy – mówię oczywiście o trybie dla jednego gracza. W multi nie miałem okazji pośmięć, a nawet jakbym mógł, to nie wiem czy by mi się chciało, bardzo jednak możliwe, że wówczas zabawa nabiera jeszcze większych rumieńców. Dobra, kończąc wywód wypada mi powtórzyć: Resident Evil 5 JEST świetną grą.

Ale NIE JEST grą straszną. Nie ma dusznej atmosfery, nie ma klimatu ciągłego zagrożenia. Jest za to ciągła, dynamiczna i wciągająca akcja – tu jednak wypada powtórzyć pytanie: czy to nadal horror? Poniekąd, tak samo jak do tego gatunku zaliczana jest kultowa, przeżabiona seria filmów „Martwe zło” albo „Martwa mózgi” Petera Jacksona. Po prostu, jedynymi elementami pozwalającymi nadal zaliczyć RE do wirtualnego horroru są dziwne rzeczy wyrażające przeciwieństwo z kikutów i duże, plugawe coś z którym od czasu do czasu przychodzi się zmierzyć. RE5 nie jest tu zresztą odosobnionym przypadkiem, i tu dochodzimy do sedna moich średnio produktywnych rozważań: Strasznych gier już się zwyczajnie nie robi. Producenci po prostu nie wiedzą jak wzbudzić w graczach lęk, a nawet jeśli wiedzą, to widocznie doszli do wniosku, że im się nie opłaca.

Hola, hola – zawoła ktoś, być może podpierając okrzyk mało wyszukany epitetem na temat stanu mojego umysłu – a FEAR 2? A Dead Space? Sorry, ale nie. Ostatnim tytułem zawierającym straszne MOMENTY (bo niekoniecznie ciągły klimat grozy) był Condemned 2. O Alone in the Dark nie ma co wspominać, bo autorzy celowali chyba raczej w klimat okultystycznego serialu przygodowego, ale co z pozostałymi tytułami szumnie reklamowanymi jako horrory?

Przez pewien czas autentycznie nie mogłem rozgryźć czemu tak wielu ludzi próbuje mi wmówić, że autentycznie bali się grając we wspomniane wcześniej tytuły i chyba w końcu załapałem. Po prostu, wielu graczy zdaje się mylić strach z uczuciem zaskoczenia. Jak to? Tak to, że kiedy w Dead Space po raz pierwszy wyskakuje na mnie Nekromorf to podskakuję co prawda na krześle, ale nie ze strachu, tylko z zaskoczenia właśnie. Cały „strach” mija po ułamku sekundy, wraz ze zidentyfikowaniem zagrożenia. Równie dobrze ktoś mógłby podpełznąć do mnie ukradkiem i WTEM podstawić mi przed nos zdjęcie słodkiego szczeniaka. Zapewne podskoczyłbym na krześle, dokładnie tak samo, jak przy potworku z gry. To nie jest strach, to odruch warunkowy. Druga część FEAR, choć jako strzelanina zupełnie przyzwoita, strzela sobie w tym meczu kilka dodatkowych samobójów. Po pierwsze, zupełnie jak w części pierwszej, momenty akcji i straszenia są od siebie pieczołowicie oddzielone, a to czyni te drugie przewidywalnymi do bólu. Za każdym razem, kiedy od dłuższej chwili nic się nie dzieje (i np. wchodzimy do długiego korytarza) możemy być pewni, że zaraz zamiga światło, wyskoczy Alma i zrobi BOO! Drugą kwestią jest właśnie sama Alma – po pierwszej części odarta z większości otaczających ją tajemnic. Jak mam się bać, skoro po ukończeniu pierwszego FEARa znam to zagrożenie jak własną kieszeń? Strach rodzi się z nieznanego. Prerażający nie jest mutant wyskakujący na nas z szafy, choćby nie wiem ile nadprogramowych kończyn wystawało mu z tyłka. Prerażające jest to, co pobudza naszą wyobraźnię i sprawia, że tworzymy sobie swój prywatny horror we własnych łepetynach. Pamiętacie salę z szubienicą w Silent Hill 2 – wielkie zaciemnione pomieszczenie, w którym bez przerwy dało się słyszeć zbliżające i oddalające się kroki? Nic na nas



nie wyskakiwało, niczego nie dało się zobaczyć, ale ciągle gdzieś tuż poza zasięgiem promienia latarki dudniły te pieprzone kroki, o Jezu, CO TO DO CHOLERY MOGŁO BYĆ? To jest właśnie budowanie lęku. A jeśli ktoś chce mnie teraz zapytać o SH: Homecoming, z miejsca odsyłam do tego, co napisałem o FEAR 2. To, co znane i „oswojone” nie straszy już tak, jak dawniej. Dlatego uważam, że jednak nie powinni robić kolejnego Silenta – żeby nie wiem jak się spinali, by stworzyć duszną atmosferę, wszyscy już wiedzą o co chodzi, tajemnica spowszedniała. Tak, tak, jest sobie upiorne miasteczko, takie osobiste piekielko, a Piramidogłowy łązi i zapina potwory albo gapi się na nas zza krat. Słodziak taki.

Drugim uczuciem, czasami omyłkowo brany za strach, jest prozaiczna frustracja. Akurat ten aspekt towarzyszy gatunkowi od czasów pierwszego Residenta i dla wielu stał się elementem wręcz nieodzownym. Wiecie, bo to takie przerażające, że nasz bohater porusza się jak paraliż, zmiana magazynka zajmuje mu pół godziny, całej amunicji w grze nie wystarczyłoby nawet na porządnego samobóję, a tak w ogóle to i tak przez większość czasu kamera pokazuje nam sufit i fragment pośladka bohatera. Nie chcę w tym miejscu jechać po starych i zasłużonych tytułach, jak po tysej kobyłe – robiły co mogły, raz wychodziło lepiej, raz gorzej. Czasami doskonale. Fajnie by jednak było, gdyby w roku 2009 twórcy gier zdali sobie sprawę, że niewygodą nie jest równoznaczna z „klimatem zaszczucia i kruchości naszej egzystencji”. Tak, momentami grając w Dead Space serce biło mi mocniej, ale nie na myśl o tym jakie nieludzkie potworności czekają na mnie za rogiem, tylko żeby przypadkiem na dziesięć metrów przed savepointem nie obsiadła mnie zniechęcająca chmara tych przebrzydłych petzaków. Jeśli to właśnie jest lęk, to najbardziej w życiu bałem się grając w niektóre platformówki na NESie.

No, starczy tego produkowania się i dawania upustu grafomanii. Zdaje się, że głównym przesłaniem dzisiejszego odcinka miało być stwierdzenie, że Resident Evil 5 to świetna gra i fanom poprzedniej części polecam brać ją w ciemno. Reszta to takie tam moje blubranie. Do zaskowyczenia przy następnej okazji. ■■

## STRASZNE NOWINY

Zbiorowym, międzynarodowym wysiłkiem, który zawstydziłby większość działań ONZ, producenci zdają się budować wśród gier na Wii prawdziwą ambasadę horroru. Ostatnimi czasy zapowiedziano dwie kolejne produkcje: Dead Space Extraction oraz Resident Evil Darkside Chronicles. Obie są – jak nietrudno się domyślić – odpryskami swych starszych braci z „dużych” konsol i zapewne mają stanowić rekompensatę za brak, odpowiednio, Dead Space i RE5 na konsoli Nintendo.

■ **Dead Space: Extraction** będzie prequelem, rozgrywanym się przed wydarzeniami znanymi z wcześniejszej gry, a także filmu animowanego Downfall. Perspektywa przeskoczy do pierwszej osoby, a rozczłonkowywanie wrogów odbywać się będzie oczywiście z zastosowaniem możliwości Wiilota. Co ciekawe, dorzucona zostanie także możliwość grania w kooperacji, co może uczynić ten tytuł czymś więcej, niż tylko ubogim kuzynem gry z X360 i PS3. Aha, oczywiście pojawią się nowe Nekromorfy, a także narzędzia do ich krojenia. Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się nieźle, właściwie nie odbiegając od tego, co zaprezentował oryginał. Zapewne wywalenie z ekranu dość szczegółowego modelu pana Isaaca odciążyło nieco bebechy konsoli.

■ **Resident Evil: Darkside Chronicles** to z kolei kontynuacja tematu napoczętego przez Umbrella Chronicles, czyli kolejna strzelanina na szynach – gatunek w którym Wii z oczywistych powodów świetnie się sprawdza. Z zapowiedzianych nowości: najwyraźniej nieodzowny już w nowych produkcjach koop, dynamicznie prowadzona kamera i możliwość wykonania uniku przed atakami. Starzy fani serii ucieszą się zapewne, że gra wrzuci nas z powrotem do Raccoon City podczas wydarzeń z RE2, a kontrolę przejmemy nad Leonem lub Claire. To miło, zwłaszcza biorąc pod uwagę nieobecność „dwójki” w Umbrella Chronicles. Autorzy jak na razie nie potwierdzili możliwości zaczesywania grzywki Leona za pomocą Wiilota. Obu gier możemy spodziewać się pod koniec roku.







# IPHONE: APPSTORE

Jest czerwiec 1985 roku, Aleksiej Pażytnow wraz z pomocą dwóch kolegów tworzy grę Tetris. Niepozorna zabawa w układanie klocków staje się światowym przebojem kopiowanym później na wszelkie możliwe platformy. Zyskuje również tytuł najbardziej uzależniającej gry wszech czasów, która znalazła swoje zastosowanie m.in. w medycynie. Wydawać by się mogło, że dzisiaj nikt nie jest w stanie powtórzyć tego sukcesu. A jednak.

**B**ranża gier zatoczyła koło. Trudno nie odnieść takiego wrażenia patrząc na to, czego Apple dokonało z App Store.

To niezwykle przełom. Powracamy do czasów, gdy niewielkim nakładem finansowym i świetnym pomysłem na grę można zarobić grube miliony. Najlepszym tego przykładem jest firma Subatomic. Czy ja napisałem firma? To zdecydowanie zbyt duże słowo. Większości z nas kojarzy się zapewne z masą ludzi w garniturach siedzących za biurkami i obmyślających strategię rozwoju. W rzeczywistości Subatomic to dwie osoby (wspierane pomocą przyjaciół), które w domowym zaciszu zrealizowały swoją wizję utartego schematu, jakim jest bez wątpienia gra z gatunku „obrona wieży” (tower defense).

Fieldrunners był na tyle dobrą produkcją, że doczekał się wielu bardzo pozytywnych recenzji, zarówno ze strony prasy, jak i graczy. Znalazł się na 9 miejscu na liście dziesięciu najlepszych gier 2008 roku magazynu Time. Na tej samej liście, na której były hity pokroju GTA IV, Gears of War 2 czy LittleBigPlanet. Fieldrunners – gra stworzona przez dwie osoby – pokonała Spore, na które EA wydało ogromne sumy pieniędzy. Przypominają się czasy Tetrisa i właśnie dlatego App Store jest tak niezwykle miejscem.

Obecnie stworzenie i wypromowanie dobrej gry pochłania masę czasu i pieniędzy. Nie można też zapomnieć, że aby stworzyć liczący się tytuł potrzebna jest ogromna ilość ludzi o czym z resztą ostatnio wspominał Adrian Chmielewski. Domorośli developerzy i małe firmy mają bardzo małe szanse, żeby się przebić i zaistnieć w branży. Swego czasu Microsoft promował narzędzia pro-

gramistyczne, które miały pomóc w rozwiązaniu tego problemu. Pamiętacie XNA? Dzięki temu oprogramowaniu tworzenie gier miało być łatwe i przyjemne. Niewielkim nakładem pracy miało powstawać zatrzęsienie świetnych pozycji. I powstało, ale zbyt mało i nie na taką skalę, jak się można było tego spodziewać. To, czego nie zdołał zrobić Microsoft, zrobiło Apple wypuszczając darmowe SDKa (Software Development Kit) do iPhone'a i iPod touch. Powoli zaczęły powstawać proste gry. Najprostsze z możliwych. To był jak powrót do lat 80. Niezliczone klony wspomnianego już Tetrisa, Arkanoida, konwersje z Atari i Amigi. Kilka dawno zapomnianych gatunków zostało wskrzeszonych, wśród nich scrolowane shootery, point 'n'click czy klasyczne platformówki, a nawet interaktywny film. Programiści bardzo szybko uczyli się nowego sprzętu i szukali sposobu na wykorzystanie ekranu dotykowego w pełni. Powstawały coraz to bardziej ambitne produkcje, które ośmielały się konkurować z grami na PSP i NDS. W chwili obecnej w App Store

znaleźć można grubo ponad 6 tysięcy gier, wśród których nie zabrakło prawdziwych perełek oraz pozycji z kategorii „misiszmić”. Bez wątpienia można powiedzieć, że Apple swoim App Store zrobiło to, co Microsoft chciał zrobić przy pomocy XNA – dało wielką szansę domorośłym developerom oraz małym firmom. Dobrym przykładem jest Pangea Software (twórcy Enigmo), którzy w kilka miesięcy zarobili więcej pieniędzy, niż w ciągu 21 lat tworząc gry na Maku. To nie koniec, App Store jest czymś więcej. Z jednej strony developerzy, z drugiej gracze. Zastanawialiście się kiedyś, co by było, gdybyście bez przerwy mieli dostęp do sklepu z grami?

## APPSTOREHOLIK

W świecie, w którym gry konsolowe kosztują niemałe pieniądze, nagle pojawia się miejsce, gdzie ulubiony sposób spędzania wolnego czasu jest niebywale tani. Do tego jeszcze dochodzą świąteczne promocje, które robią swoje i człowiek zaczyna się zatracać nie kontrolując samego siebie. Powstaje nowa choroba – AppStoreholizm. Osoba na nią cierpiąca wiele czasu spędza w Internecie poszukując informacji o dobrych grach wartych poświęconej im uwagi i pieniędzy. Przeszukuje wszelkiego rodzaju serwisy, w tym NeoGO, fora internetowe oraz sam App Store, czytając wszelkie uwagi i komentarze. Wybiera najlepsze tytuły, nie zwracając uwagi na cenę. A że dobrych i bardzo dobrych gier jest coraz więcej, zaczyna robić się niebezpiecznie. Pierwszy raz, gdy udało mi się w końcu dostać do App Store, i otworzyły się przede mną drzwi do wszystkich dobrych gier, był nie-

## SIMON OLIVER

Rolando to jedna z najlepszych gier obecnie dostępnych w App Store. Krótko mówiąc, jest to klon LocoRoco. Od czasu pierwszych zapowiedzi wróżono tej grze wielki sukces i nie pomyłono się – na całym świecie zebrała bardzo dobre noty, w tym również kilka, jeśli nie kilkanaście, maksymalnych. Rolando zadebiutowało w grudniu zeszłego roku w cenie 9,99\$ i do tej pory zakupiono ponad 700 000 egzemplarzy. Twórcą gry jest trzydziestoletni Simon Oliver, ogromna sprzedaż jego dzieła pozwoliła mu przenieść studio developerskie z sypialni do wielkiego biura w Shoreditch. Sukces nie przyszedł jednak łatwo. Simon od zawsze chciał tworzyć gry, lecz wiele firm odmówiło mu współpracy, ponieważ miał zwyczajnie za małego skilla. Postanowił więc nabrać doświadczenia przy produkcji swojej pierwszej gry na iPhone'a. Potencjał jaki krył się w jego produkcji został dostrzeżony, gdy tylko pierwszy zwiastun pojawił się na YouTube. Licznik odwiedzin szybko przekroczył ponad 100 000, a do Simona falami uderzali wydawcy. Obecnie Oliver prowadzi własną firmę developerską HandCircus oraz dłużej przy sequele Rolando, który ponownie wyda ngmoco. Neil Young, założyciel tej ostatniej, nazwał Olivera następnym Shigeru Miyamoto.





zapomniany. Nie wiedziałem nawet od czego zacząć. „Ściągnę najpierw darmówki” – pomyślałem. „Albo nie, zacznę od promocji”. Po kilku minutach, co ja piszę – sekundach – kupiłem 7 gier. Stownie: siedem. Może nie brzmi to aż tak wzniosłe, jakbym chciał, ale... Czy kiedykolwiek zdarzyło się Wam pójść do sklepu i wyjść z siedmioma nowymi grami? Pewnie niewielu czytelników odpowie, że tak. Jeszcze mniej osób powie, że było ich dziesięć, czy nawet piętnaście. W sumie kupiłem siedem tytułów, ale łącznie wszystkich ściągnąłem 33. To są ponad dwa ekrany w iPodzie touch zajęte. W App Store jest to naprawdę łatwe. Siła tych małych transakcji jest naprawdę wielka. Wiedzą o tym również developerzy i chyba najlepszym przykładem ze wszystkich jest Gameloft. Nie od dziś wiadomo, że ich logo to gwarancja jakości. Każda gra tej zasłużonej firmy jest bardzo dobra i niemal natychmiast ląduje na pierwszym miejscu w Top 25 najpopularniejszych aplikacji. Sprytni developerzy są świadomi własnej marki i dlatego bez wahania ustalają wysokie ceny swoich produktów, a że są to pozornie niskie ceny (bo co to jest tak naprawdę 4,99 euro za grę, lub raczej GRĘ) to nie sposób się nie skusić. Na jedną, dwie, trzy... tanie pozycje. Gorzej jak później przychodzi rachunek. Wtedy człowiek budzi się z transu i na moment uświadamia sobie, jak bardzo dał się złapać w pułapkę zdolnych speców od marketingu. I jaką krzywdę sobie wyrządził. Powiem krótko, taki sposób dystrybucji gier to spełnienie marzeń. Sony, Nintendo i Microsoft również mają w tej kwestii coś do powiedzenia, ale na razie PSN, WiiWare i Xbox Live nie są głównymi sposobami dystrybucji gier na ich platformy. Niestety.

#### PSP + NDS = IPOD TOUCH?

W 112 numerze Neo Plus pisałem o wielkiej niewiadomej, jaką przed swoją premierą był iPhone 3G oraz App Store. Od tego momentu minęło dziewięć miesięcy. Co można teraz powiedzieć? Na pewno to, że nieprawdą jest, iż w AS znajduje się mało dobrych gier. Jest ich wystarczająco dużo. Prawdą za to jest, iż w większości są to popierdółkowe tytuły, bardzo krótkie lub zbyt proste, by przy-

ciągnąć HC graczy. Mimo to Apple i tak jest wielkim zagrożeniem dla Nintendo i Sony, głównie przez sposób dystrybucji tychże oraz dzięki niedzielnym graczom szukającym prostej rozrywki. Te dwa czynniki przekonują coraz więcej firm do „platformy Touch”. Konami tworzy Metal Gear Solid, niedawno wypuścili Silent Hill i DDR. Bethesda zapowiedziała, że już niedługo ich najnowsza gra pojawi się na iP, a kolejny głośny tytuł, jakim jest Prey, na dniach powinien być dostępny. Przypuszczalnie Rockstar, zachęcane sukcesem Payback, dłubie przy GTA. Przykłady można mnożyć. Namco, SEGA i EA już dawno dały się wciągnąć. Wszystkie firmy bardzo pozytywnie opisują doświadczenia z App Storem. Szczególnie twórcy Sonica, którzy są do tego stopnia zadowoleni z tego sposobu dystrybucji gier, że określają go mianem najlepszego z dotychczasowych. Nic dziwnego, 70% dochodu ze sprzedaży gry idzie na konto developera. Resztę zgarnia Apple na utrzymanie serwerów. Przy tradycyjnym sposobie dystrybucji gry (tłoczenie

#### NOWE ZAGROŻENIE

Prawdopodobnie niebawem Apple stanie się jeszcze większym zagrożeniem dla Sony i Nintendo. Plotka głosi, że firma z Cupertino ma zamiar wprowadzić w App Store kolejną kategorię gier. Dostęp do tej sekcji miałyby jedynie największe firmy, takie jak EA, ngmoco, Konami, Namco, itd.. Wszelkie gry, które się tam pojawią, będą musiały spełnić odpowiednie warunki (jakościowe przede wszystkim). W ten sposób Apple chce zbudować bazę gier, które będą na równi traktowane z produkcjami na konkurencyjne systemy. Owe produkcje będą kosztować maksymalnie 19,99 dolarów. Około 70 zł za nową grę? Spełniają się marzenia o tanim hobby. Ile obecnie kosztują nowe gry na PSP czy NDSa? Wszystko rozbija się o pieniądze. Często na zagranicznych forach czytam, że dany gracz porzucił swoje PSP, dlatego że jego nowiutki iPod touch świetnie się sprawdza jako konsola do gier i w zupełności mu wystarcza. Często też czytam narzekania, że na przenośnego Playa pojawia się coraz mniej tytułów. Tutaj dochodzimy do jeszcze jednej przewagi App Store nad resztą. Nie ma bowiem czegoś takiego, jak podział na sezony. Co prawda święta Bożego Narodzenia to często wysyp tematycznych śmieci, ale developerzy nie śpieszą się na gwiazdkę z grą lub sztucznie opóźniają jej premierę, żeby się lepiej sprzedała. W App Store gry pojawiają się naprawdę „gdy są gotowe”. Nikt przecież nie kupi swojemu bratu aplika-

### CHY KIEDYKOLWIEK ZDARZYŁO SIĘ WAM PÓJŚĆ DO SKLEPU I WYJŚĆ Z SIEDMIOMA NOWYMI GRAMI? PEWNI NIEWIELU CZYTELNIKÓW ODPOWIE, ŻE TAK

cię z AS pod choinkę. Z tego też powodu na brak tytułów nie można narzekać. Poza tym, nawet jeżeli jakaś pozycja wyjdzie niedorobiona, zawsze można wrzucić aktualizację czy nowszą wersję i po krzyku.

#### PAMIĘTACIE JAK TO BYŁO Z NDS?

Nikt za bardzo nie wierzył w nową konsolę Ninnty, bo była zbyt inna i po prostu dziwna. Obecnie ze swoją biblioteką gier, jest najlepszym handheldem. Apple nie jest jeszcze pełnoprawnym graczem na rynku, jest wiele rzeczy, nad którymi muszą popracować, a na liście życzeń najwyżej znajduje się odpowiednik Xbox Live. Na razie jednak firma Steve'a Jobsa skupia się na budowaniu mocnych fundamentów. Coraz większa baza porządnych firm oraz gry z plakietką „obowiązkowych” mogą świadczyć, że już niedługo Apple uderzy z ogromną siłą, a wtedy nasza zażmieni się całkowicie. Czego osobiście nie mogę się doczekać. ■■  
Tomasz „Seed” Szwarzczyński  
(seed@me.com)



### DZIESIĘĆ NAJLEPSZYCH GIER Z APPSTORE



#### Rolando

Niezwykle udany klon LocoRoco, o którym mogliście przeczytać w ramce na poprzedniej stronie. Zabawa jest prosta i nieskomplikowana – celem gracza jest przeprowadzenie jak największej liczby postaci od miejsca startu do punktu docelowego. Prawdziwa perełka.



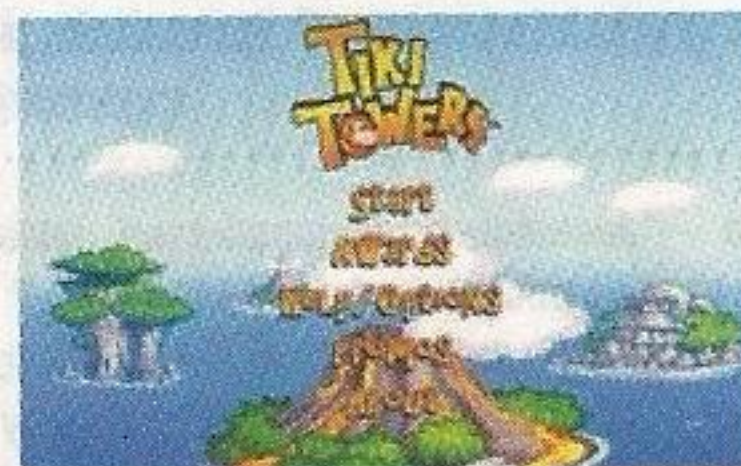
#### Hero of Sparta

Wyśmienita przygodówka udowadniająca, że ekran multitouch z powodzeniem może zastąpić analogową gałkę i przyciski. Do tego bardzo dobra oprawa audio-video. Jeśli jakiś tytuł można porównać z God of War, to tylko ten. Szaleństwo.



#### 1112 episode 01

Powrót gatunku point & click w bardzo mocnym wydaniu. Ręcznie rysowana grafika, urzekająca muzyka i jak najlepszy scenariusz, jakiego uświadczycie w grze na iPhone'a/iPoda touch. Nie ma się co zastanawiać, nawet pomimo niezbyt zachęcającej ceny. Wysokiej znaczy się.



#### Tiki Towers

W wielkim skrócie – zbuduj tytułowy most i pozwól zwariowanym małpom przedostać się na drugą stronę. To niezwykle jak autorom udało się przenieść TT z Nintendo Wii na mały ekran iPhone'a jednocześnie pamiętając o jego unikatowych właściwościach.



#### Enigma

Wielokrotnie nagradzana gra logiczna, w której sterujemy przepływem różnych strumieni (wody, światła, itd.). Na pierwszy rzut oka tego nie widać, ale to bardzo zaawansowany technicznie tytuł wyściskający ostatnie soki z iPhone'owego procesorka. Trzeba.



#### 7 Cities

Według niektórych najlepsza gra typu „tower defense”, z którą przegrywa nawet Fieldrunners, dla innych zbyt zagmatwana i skomplikowana. Obecnie dostępna za grosze, więc najlepiej samemu sprawdzić. Warto dać jej szansę.



#### Archibald's Adventures

Staroszkolna platformówka zrobiona przez czechą ekipę Rake in Grass. 163 levele wypełnione po brzegi miodem. Śmiało można powiedzieć, że dawno nie było tak dobrej platformówki. Niezależnie od systemu. Nie przeszkadza nawet archaiczna oprawa graficzna.



#### Fieldrunners

Chyba jedna z pierwszych gier typu „obrona wieży” jaka pojawiła się w App Store. Świetny klimat, piękna ręcznie rysowana grafika i nieskończone pokłady miodu. Każdy powinien ją mieć w swojej kolekcji. Od niedawna nieco tańsza, więc nie ma co zwlekać.



#### Edge

Genialna gra logiczna z prostą, urzekającą grafiką oraz proporcjonalnie rosnącym poziomem trudności. Dla niektórych największą zaletą „Krawędzi” jest ścieżka dźwiękowa, za którą twórcy dostali nagrodę, i która za darmo została udostępniona w sieci.



#### Payback

Niezwykle udany klon GTA, którego zwyczajnie nie można przegapić. Na początku walczy się trochę ze sterowaniem, ale na szczęście można do niego szybko przywyknąć. Warto przed zakupem sprawdzić wersję Lite. W pełnym Payback na śmiałką czeka aż 11 miast.





# RP G A M E R

## CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

**A-hoj! W tym miesiącu miało być różnorodnie, ale w związku z zawirowaniami czasoprzestrzeni za ster powrócił Scorpio, który przygotował wywiad z twórcami fanowskiego tłumaczenia do Final Fantasy VIII. Wydaje Wam się, że spolszczenie gry, to łatwa sprawa? Sprawdźcie, jak bardzo się mylicie.**

**N**iedawno przy okazji tekstu o fanowskich tłumaczeniach gier JRPG pisałem o projekcie grupy CosmoFF. Przeprowadziłem krótką rozmowę z Collym i Emoonią odpowiedzialnymi za przełożenie fabuły Final Fantasy VIII na język polski. Wszystkim zainteresowanym odsyłam na stronę [www.translation-ff8.xt.pl]. Spolszczenie (na razie wersja PC) dostępne jest w zakładce Biblioteka. Żeby je ściągnąć, trzeba zarejestrować się i za pięć złotych zostać „mieszkańcem Ogrodu Balamb”.

**Scorpio:** Tłumaczenie takiego dzieła, jak FFFVIII, którego fabuła jest bardzo złożona i wielowątkowa, wydaje się ambitnym zadaniem nawet dla dużych developerów, a co dopiero dla małej grupy fanów. Jak wyglądała decyzja o rozpoczęciu tego projektu i skąd w ogóle ten pomysł?

**Colly i Emoonia:** Wszystko zaczęło się w 2000 roku, kiedy Colly odkrył FFFVIII. Był zaskoczony, że taka wspaniała gra nie ma swojego polskiego tłumaczenia, zaczął zatem szukać w sieci fanowskich projektów. Znalazł jeden na stronie Subarashii Fantasy. Colly skontaktował się z Toshiro, ówczesnym koordynatorem projektu i jakoś tak wyszło, że sam przejął tę funkcję. Później zdecydował o poprawieniu projektu samodzielnie w celu utrzymania jednolitego stylu. Niestety, po przetłumaczeniu 60% gry ukradziono mu komputer i na długi czas projekt został porzucony. Potem Colly rozpoczął pracę w firmie tłumaczeniowej i na nowo odżyła w nim chęć zajęcia się spolszczeniem, zwłaszcza, że mógł skorzystać z pomocy profesjonalnych tłumaczy. Założył stronę, a do projektu dołączyła się Emoonia, prywatnie jego dziewczyna, którą zaraził swoim hobby.

**S:** Jednak nie jest to taki całkiem fanowski-garażowy projekt, jak początkowo podejrzewałem.

**Jesteście profesjonalistami. Jakimi programami się posługujecie w trakcie pracy?**

**CI:** Jeżeli chodzi o dekompilację tekstu z gry, to na początku wykorzystywany był program osoby znanej jako Qhim (jego forum zrzesza takich ludzi jak my z całego świata). Później Colly zrobił program do edycji dialogów, a MaV (właściciel Subarashii Fantasy) stworzył dodatkowe do menu w grze, do grafik, tekstur, archive commandera, itp. Ostatnio zaś skorzystaliśmy z pomocy pewnej czeskiej grupy, dzięki temu byliśmy w stanie przetłumaczyć grafiki tła. Jeżeli chodzi o samo tłumaczenie, korzystaliśmy z profesjonalnego programu Tradosa. Dzięki niemu o wiele łatwiejsze jest utrzymanie konsekwencji i spójności w przekładaniu nie tylko terminów, ale i zwykłych dialogów. A to z kolei automatycznie powoduje lepszą jakość samego tłumaczenia.

**S:** Jak wyglądała sprawa z nazwami własnymi, które weszły do języka, jakim posługują się fani serii na całym świecie.

**CI:** Prosta zasada – nie ma polskiego tłumaczenia słowa „Galbadia”, więc nazwa ta pozostała w oryginalnej formie. Ale już „Tears’ Point” czy „Lunar Gate” zostały przetłumaczone.

Stwierdziliśmy, że skoro gramy po polsku, chcemy, żeby również przedmioty miały polskie nazwy. „Potions” pozostały nietknięte, resztę przetłumaczyliśmy. Dlatego też mamy „Pióro Feniksa” zamiast „Phoenix Down” i „Mackę Ochu” zamiast „Ochu Tentacle”. Sporną kwestią są zawsze nazwy potworów, dlatego zdecydowaliśmy, że ich tłumaczenie będzie sprawą wyboru każdego gracza – może pozostać przy angielskich nazwach albo zdecydować się na pełną wersję spolszczenia. Jednak nawet w tej pełnej wersji nie tłumaczyliśmy wszystkich nazw. Zostawialiśmy te, które brzmią dobrze i można je

bez problemu przeczytać (np. Blobra). Jeśli zaś je tłumaczyliśmy, staraliśmy się, by nazwy do nich pasowały i zgrywały się z klimatem gry. Gracze zwracają na to szczególną uwagę, więc na przykład aż dwa tygodnie myśleliśmy zanim postanowiliśmy zmienić nazwę „Weapon” na „Bestyjon”.

Kierowaliśmy się własnym zdaniem i nie konsultowaliśmy z nikim decyzji o tłumaczeniu nazw własnych. Doszliśmy po prostu do wniosku, że skoro my dokonujemy przekładu, przetłumaczymy co się da, w rozsądnych granicach i z możliwie jak najlepszym zachowaniem klimatu. Pozostawiliśmy jedynie oryginalne nazwy czarów, broni oraz nazwy własne, które całkiem dobrze brzmią po angielsku.

**S:** Tłumaczycie grę po swojemu, ale macie jakąś grupę docelową. O kim myśleliście rozpoczynając pracę? Czy wraz z rozwojem projektu zmieniła się grupa odbiorców?

**CI:** Projekt był od początku adresowany głównie do osób, które słabo znają język angielski i nie rozumieją fabuły gry w pełni. Należy tutaj podkreślić słowa „w pełni”. Ogólny zarys znają wszyscy, ale szczegółów już nie, a przecież takie gry, jak Final Fantasy mają w sobie mnóstwo ukrytych wątków.

Z czasem jednak zauważyliśmy, że w polskim internecie zwiększyła się liczba osób mających problem z naszym, rodzimym językiem. Na forach bardzo łatwo spotkać osoby chwylące się znajomością angielskiego, podczas gdy ich polski jest godny pożałowania. Mamy nadzieję, że nasze tłumaczenie przyczyni się do zmniejszenia liczby błędów ortograficznych na polskich forach.

**S:** Nad tłumaczeniem spędziliście dziesiątki, jeśli nie setki godzin. Czy po tak długim czasie obcowania z grą, skupianiu się nad każdym detalem i rozbieraniu jej na części pierwsze, nie poczuliście w pewnym momencie znudzenia albo przejedzenia? Czy wciąż podchodziliście do Final Fantasy VIII z wypiekami na twarzy?

**CI:** Każda praca potrafi znużyć i tak było, gdy zastanawialiśmy się nad jednym zdaniem przez tydzień. Dialogi znamy niemalże na pamięć, gra nie ma już przed nami żadnych tajemnic. Z drugiej strony, tłumaczenie przebiegało lokacjami, a nie zgodnie z fabułą, dlatego dopiero podczas testowania zobaczyliśmy, jak ono naprawdę wygląda.

Samo testowanie było bardzo nużące. Musieliśmy przechodzić grę na kilkanaście sposobów, rozmawiać z każdym napotkanym NPC-em, grać ze wszystkimi w karty, sprawdzać każdy quest i każdy aspekt gry. Wielką frajdę sprawiało nam odkrywanie ukrytych, niewykorzystanych w grze

zdań, których jest wcale niemało. Do dziś zachodzimy w głowę, jakim cudem w pociągu znalazł się dialog Squalla i Rinoi o mocach czarownicy; w grze przecież tego nie ma. To samo dotyczy ukrytych lokacji w grze, które prawdopodobnie miały być wykorzystane do jeszcze jednego scenariusza z Laguną, w którym to żołnierze Esthar porywają Ellone z Winhill. Niestety do tych ukrytych lokacji nie ma dialogów.

W tej chwili robimy sobie odpoczynek od gry, ale zapewne za pół roku, może rok, zagramy niezobowiązująco i bez szukania błędów, w polską wersję FFFVIII.

**S:** Czy macie poczucie, że jeszcze moglibyście nad projektem posiedzieć i coś zmienić? Zamierzacie go uaktualniać?

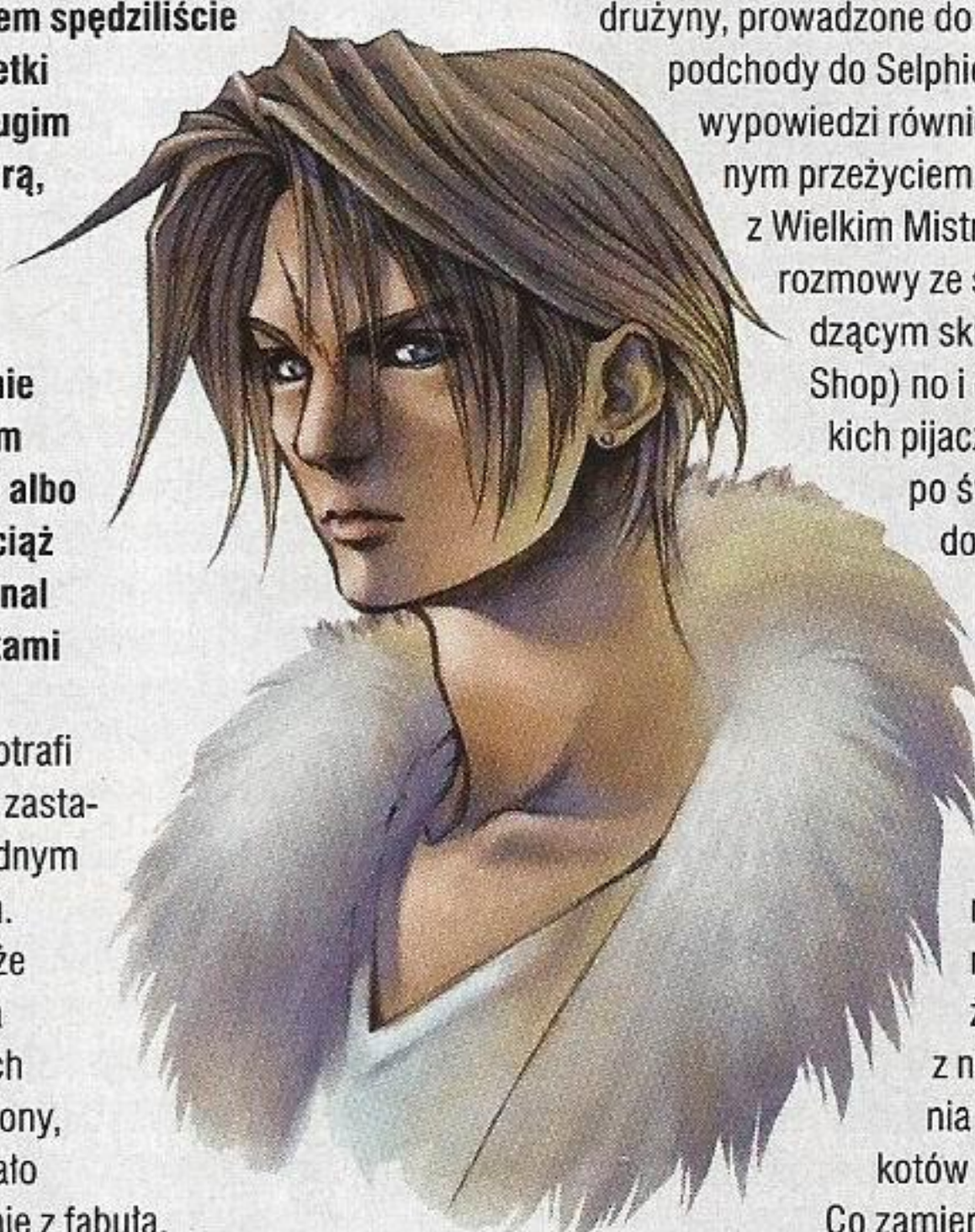
**CI:** Ukazanie się projektu w sieci to jeszcze nie koniec. Na forum mamy specjalny temat poświęcony błędom w FFFVIII. Gdy uzbiera się ich większa liczba, zostanie opublikowany patch i dopiero wtedy będzie mówić o zakończeniu projektu w wersji na PC. Gdy już spolszczenie będzie idealne, zajmiemy się konwersją na PlayStation.

**S:** Dwa szybkie pytania na koniec. Jaką postać i miejsce najbardziej lubicie? I jakie macie plany na przyszłość?

**CI:** Krzyknijmy niczym Moomby: LAGUNA!!! Sceny z tym bohaterem były najradośniejsze w całym tłumaczeniu. Staraliśmy się pokazać jego legendarną nieporadność językową i sprawiało nam to wiele frajdy. Drugą postacią jest Irvine – za jego próby bycia „niezłym ciachem” dla żeńskiej części drużyny, prowadzone do samego końca podchody do Selphie. Stylizacja jego wypowiedzi również była niezapomnianym przeżyciem. Uwielbiamy quest z Wielkim Mistrzem Rybackim i jego rozmowy ze starszkiem prowadzącym składnicę (ang. Junk Shop) no i oczywiście, wszelkich pijacków rozsianych po świecie gry. Bardzo dobrze tłumaczyło nam się cały Rybacki Horyzont – jest tam naprawdę dużo smaczków, począwszy od tych związanych z Irvine, a skończywszy na programistycznym żarcie związanym z niemożnością doliczenia się większej liczby kotów niż 256.

Co zamierzamy teraz robić? Najpierw skonwertować spolszczenie na PlayStation, a w międzyczasie rozpoczniemy pracę nad kolejnym projektem. Na razie nie chcemy zdradzić szczegółów, ale możemy powiedzieć, że będzie to również tłumaczenie gry z serii Final Fantasy.

**S:** Dzięki za rozmowę. ■■



## RAPORT ZWIADOWCY

### ► WIRTUALNE OGRE

Ogre Battle: The March of the Black Queen jest dostępny od początku marca w amerykańskiej usłudze Virtual Console. Jest to o tyle ciekawa informacja, że gra wydana najpierw na SNESa, a potem na PS one jest sporym rarytasem. Przypominamy, że twórcą Ogre Battle jest Yasumi YAZZ Matsuno, który stworzył Vagrant Story, a ostatnio napisał fabułę do MadWorld.

### ► KONTYNUACJA FFIIV

Final Fantasy IV: The After Years, to kontynuacja czwartego Finała, która od pewnego czasu ukazuje się w Japonii wyłącznie na komórkę. Dobrze przeczytaliście. Ukazuje się, bo została podzielona na epizody, które SE systematycznie wydaje. Ostatnio pojawiła się szansa, że gra opuści granice Kraju Kwitnącej Wiśni w postaci

WiiWare. Informacja pochodzi z ESRB, organizacji ustalającej ograniczenia wiekowe dla gier w Stanach. Finalowi przyznano znaczek E (Everyone). Pozostaje czekać na oficjalne potwierdzenie informacji ze strony Square Enix.

### ► JESZCZE WIĘCEJ FABLE 2

Ekipa Lionhead podzieliła się ze światem radosną wieścią. Na stronie pojawiła się notatka, z której wynika, że Fable 2 sprzedało się w ponad dwóch i pół milionach egzemplarzy. Przy okazji autor odpowiedział krótkim „tak” na pytanie, czy będzie nowe DLC. No to czekamy.

### ► NOWY YS

Ys VI: The Ark of Napishtim, to jedna z naszych ulubionych odskulowych gier z gatunku action RPG na PlayStation 2, dlatego

bardzo ucieszyła nas zapowiedź kolejnej części. Ys Seven ukaże się jesienią tego roku w USA. Jeszcze nie wiadomo, na jaką konsolę, ale jako, że Falcom ostatnio mocno skupia się na handheldzie Sony, najprawdopodobniej powody do radości będą mieli posiadacze PSP. Już czaimy się na imporckik.

### ► POMIESZANI POPLĄTANI

Amerykani już w maju będą mogli sprawdzić Cross Edge na PlayStation 3. Grę wydaje NIS America, a jeśli nie wiecie co to za projekt, przypominamy, że jest to japoński RPG stworzony wspólnymi siłami Capcomu, Nippon Ichi, Namco Bandai oraz Idea Factory, i występują w nim między innymi postacie z Disgaea, Darkstalkers i Atelier Iris. Choćby z tego powodu warto mieć oko na ten tytuł. Może da się zaimportować, na przykład razem z nowym Ysem.



# PRENUMERATA I ARCHIWALIA

## ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

### WARIANT 1: FULL



**+ PEŁNA GRA (X360/PS3)**

### PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariantcie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

**> GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę! <**

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailiem pod adresem: [prenumerata@neo-plus.pl](mailto:prenumerata@neo-plus.pl) celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydawnictwami promocyjnymi.

**CENA: 159 zł**

### WARIANT 3: KLASYK



**+ DEMO NA PS2 I GADŻET**

### PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

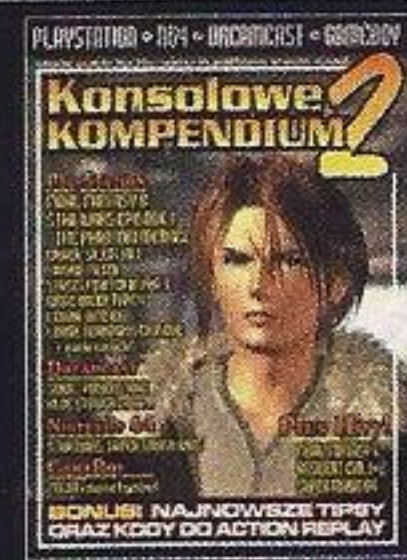
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariantcie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

**CENA: 99 zł**

### KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

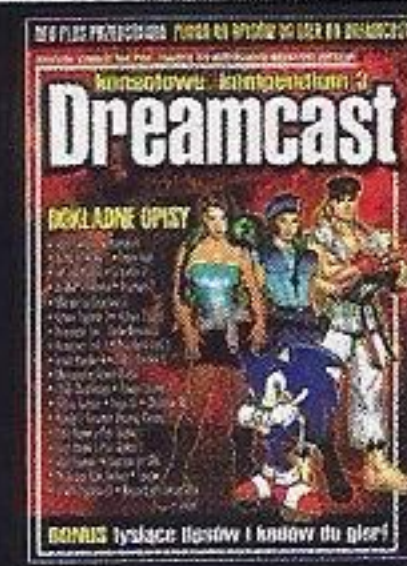
**CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)**



### KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

**CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)**



## JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompedium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na pocztocie.

Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.

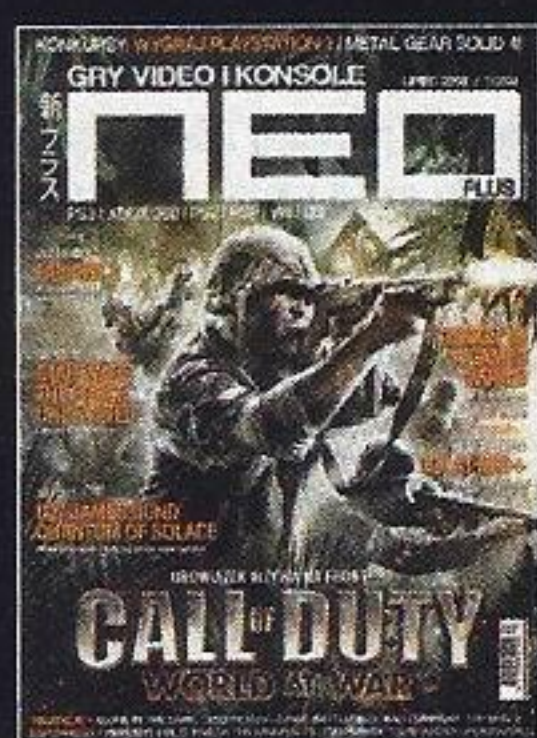
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

**W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: <http://neoplus.gameplace.pl>**

Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem [prenumerata@neo-plus.pl](mailto:prenumerata@neo-plus.pl)



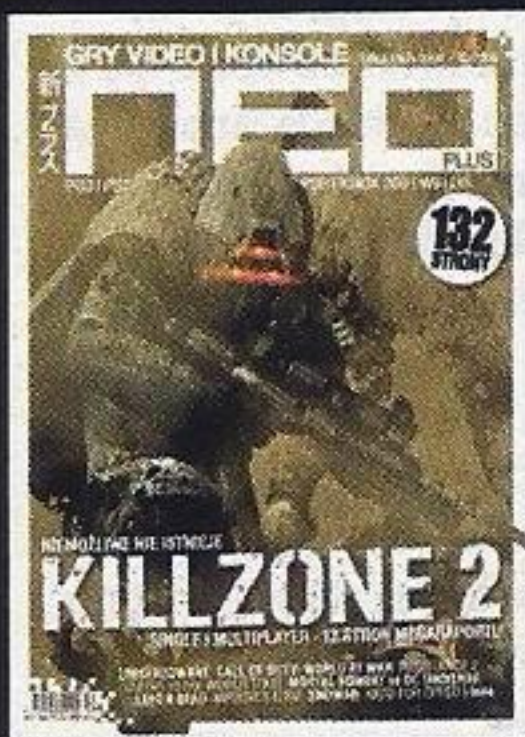
**NEO PLUS 112 lipiec 08**  
**SPECJAL:** Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjal: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace  
**RECENZJE:** Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit



**NEO PLUS 113 sierpień 08**  
**SPECJAL:** LittleBigPlanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: Infamous i Gears of War 2, Specjal: Skate 2  
**RECENZJE:** Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil



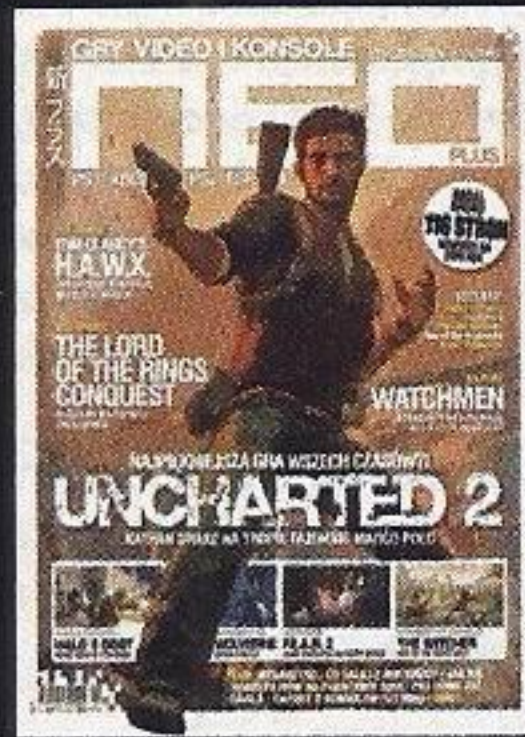
**NEO PLUS 116 listopad 08**  
**SPECJAL:** Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3  
**RECENZJE:** Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne



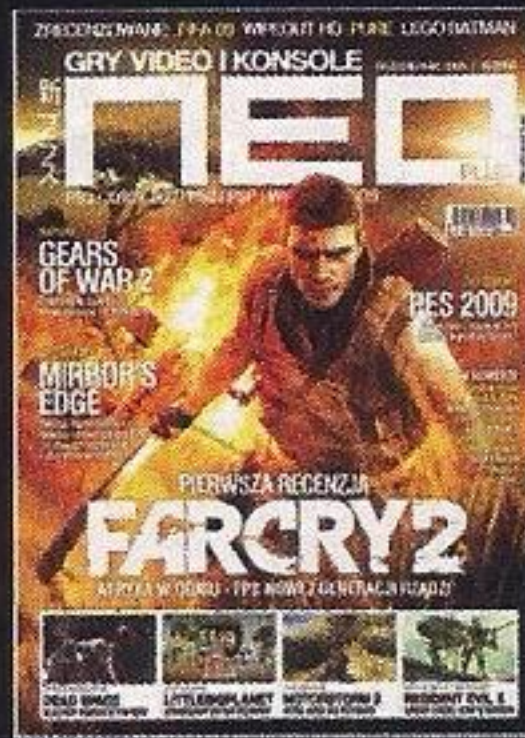
**NEO PLUS 117 grudzień 08**  
**SPECJAL:** Killzone 2 – megaraport na 12 stron, PixelPorno – rzecz o erotyce w grach  
**RECENZJE:** Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call of Duty: World at War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne



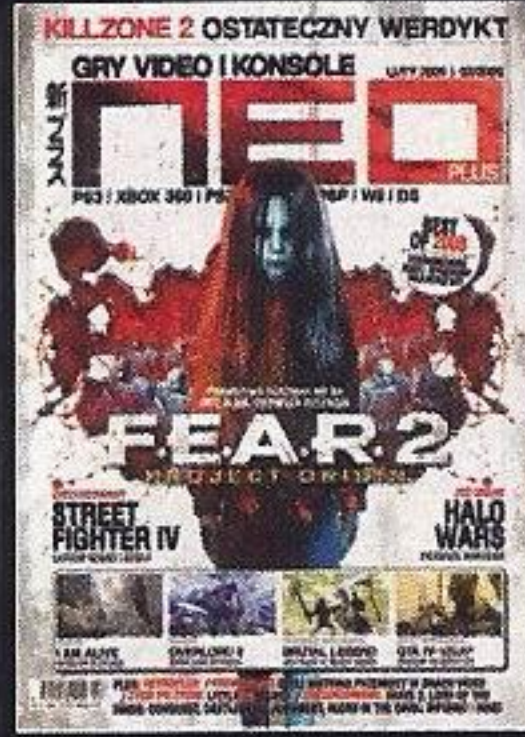
**NEO PLUS 114 wrzesień 08**  
**SPECJAL:** Heavy Rain – pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09  
**RECENZJE:** Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3



**NEO PLUS 118 styczeń 09**  
**SPECJAL:** Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Conquest, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!  
**RECENZJE:** Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne



**NEO PLUS 115 październik 08**  
**SPECJAL:** pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: LittleBigPlanet, MotorStorm 2, PES 2009  
**RECENZJE:** FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne



**NEO PLUS 119 luty 09**  
**SPECJAL:** Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008  
**RECENZJE:** Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of the Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Eternal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II, Knighthole Island



# FAQ<sup>2</sup>

## WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I MIELA



landlorda (nie wspominając o Twoich organach żywnych) będą bezpieczne.

I najważniejsze – co powiedzieć właścicielowi mieszkania? Że to przez zombie?  
z poważaniem  
magnavox

► Na pewno zrozumie.

### ELEKTRONICZNY LIST PISANY KCIUKAMI

Witam ponownie!

► Kogo witam, kogo goszczę?

Dziękuję za podzielenie się z resztą czytelników i polemizowanie z moimi przemyśleniami na temat PC jako platformy do nowych gier. Zgryźliwa to była momentami polemika, ale rzeczowa – taką lubię (rzeczową, niekoniecznie zgryźliwą).

► A, pamiętam. Nie było chyba aż tak znowu zgryźliwie. Rzekłbym – standard unijny.

Jeśli ktoś ją pamięta, to była zakończona zdaniem „A GTA IV na PC będzie miało więcej dodatków :P” i jakżesz ja się w ten język w końcu ugryzłem, gdy gra wyszła... Jak kolega wysłał mi linka do rozścieczonego Adolfa H. na YouTube, to zrywałem przysłowiowe boki ze śmiechu nie mając pojęcia, że przedstawiane mu fakty dotyczące wersji PC owej gry nie są wcale przesadzone. Gorzko zapłakałem rzewnymi łzami pseudokonsolowego pecetowca nowej generacji. I co? I korzystając z możliwości kupienia w pewnym sklepie w systemie 30x0% nabyłem na raty PS3 (i 37"). A pierwszą kupioną grą było GTA IV. Życie.

► Zapewne nie byłeś jedynym PC-towcem, który za sprawą tej akurat gry „zmienił wyznanie”. Biorąc pod uwagę podejście producentów i wydawców gier do posiadaczy tego sprzętu, i tak długo wytrzymałeś.

Ale ja nie tylko o tym. Piszę, żeby Was zapytać: dlaczego po zachęceniu (świadomym lub podświadomym) ludzi do iPhone'a nie pojawiają się żadne minirecenzy gier na niego? To ja, głównie dzięki artykulowi w N+ opublikowanemu jakiś rok temu, przedłużając umowę z operatorem świadomie wpakowałem się w 36 miesięcy abonamentu, bo zachęciliście mnie do niego, jako platformy dla ciekawych gier. Fakt, że cała reszta funkcji również wydała mi się atrakcyjna jest istotny, acz drugorzędny.

► Nie wiem czemu chłopaki nie recenzują gier na iPhone'a, ale podejrzewam dlaczego ja nie dostaję żadnych do recenzji. Bo go nie mam. Ha!

Qsh i Gonzo (albo Fax, nie pamiętam, przyznaję, więc z góry przepraszam za jakąkolwiek pomyłkę) chwala sobie ten sprzęt, więc jest ktoś w redakcji, kto ma możliwość sprawdzania gier na ten telefon. Chyba że jest to tylko telefon, a gier na komórki nie recenzujecie? Z drugiej strony, zamieściliście artykuł o nim i był on potraktowany jak coś odmiennego od reszty, jak swego czasu N-Gage. A może chodzi tu o to, że nie dostajecie wersji do recenzji od wydawców (bo niby jak, darmowy kod do App Store by Wam dali)? To bym zrozumiał.

Interesuje mnie czemu nie piszecie prawie nic o grach na ten sprzęt. Niemniej jednak chciałbym zaproponować, abyście, jeśli macie taką możliwość, chęć, i uważacie, że warto, raz na przysłowiowy ruski rok co ciekawsze i godne uwagi gry na iPhone'a minirecenzowali.

Jeśli nie, to też OK.

► Poszedłeś dobrym tropem – nie dostajemy gier na iPhone'a do recenzji. Ale niespodzianka – akurat przypadkiem w tym numerze znalazł się materiał o App Store i grach na iPhone'a właśnie. Na razie nie planujemy wprowadzać gier na iPhone'a do naszego menu, ale kto wie co przyniesie przyszłość. To pisałem ja, Marcellus. Łubudubu dla Gulasha.

### KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA,  
KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA I MACA

► Czy jest sens kupować Dead Space, które zostało zakupione i przywiezione z Niemiec? Czy to kupa jak prawie wszystkie gry z ichniego rynku? Dzięki i pozdro! Tak trzymać!

Śmieszna sprawa z tą grą. Najpierw gruchnęła informacja, że nie ukaże się ona w ogóle w Niemczech, Chinach i Japonii. Potem newsa częściowo zdemontowano potwierdzając, że gra jednak w Germanii się pojawi, tyle że odpowiednio opieczętowana. Biorąc pod uwagę Twojego smsa, a także dostępność tytułu na niemieckim Amazonie, wygląda na to, że prawdziwa była ta druga informacja. W odpowiedzi na Twoje pytanie: Gra nie jest oceniana, jeśli to miałeś na myśli. EA byli ponoć wytrwali i po trzykrotnym przemaglowaniu ich produktu przez faszy... To znaczy specjalistów z USK, grę wypuszczono na rynek bez cięć. Aha, wiem że prosileś o szybką, bezpośrednią odpowiedź ale – niestety – nie jesteśmy w stanie tego robić z prozaicznego powodu (czas!). Na przyszłość zaś, w przypadku wątpliwości przy kupowaniu gry przez internet, radzę po prostu spytać sprzedającego. Wielu z nich odpowiada i od razu zyskujemy przekonanie, że mamy do czynienia z rzetelnym kontrahentem.

► Witam Was pytaniem czy w gry ściągnięte z PS Store na PSP da się grać normalnie na PS3?

Nie. Gry na PSP są na PSP.

► Bardziej odpowiedź niż pytanie. Dotyczy pytania Grześka z marcowego nr NEO+ (o wyprowadzenie dźwięku cyfrowego przy jednoczesnym podłączeniu kabla HDMI do Xboxa 360 – red.), w odpowiedzi nie podaście najsensowniejszego i najprostszego rozwiązania, czyli tak zwanego „dongle'a” :D Taki „dongle” można znaleźć np. w zestawie z X360 ELITE, wiecie już o czym mówię? A i można przerobić zwykły kabel AV, ale to już raczej większy problem niż kupno dongle za 40 zł (niestety są tylko oryginalne) pozdro! AVErsiv

Dzięki, najciężniej jest jak zawsze pod latarnią... A może to dlatego, że na oficjalnej polskiej stronie Xboxa nie ma takiego, jak to się teraz ślicznie nazywa, „akcesorium” w ofercie. Ale rozwiązanie z „przeróbką” okazuje się jednak prostsze, tu instrukcja dla zainteresowanych: [www.chadledford.com/?p=50] Ale uwaga! Kabel HDMI musi mieć cienką i zgrabną wtyczkę, żeby ten sposób zadziałał. Nie wiem jednak gdzie znalazłeś samego „dongle'a” za 40 złotych, nam udało się jednego namierzyć drożej gdzieś na ebayu, zaś w oryginalnym zestawie z kablem HDMI kosztował w jednym z polskich sklepów 280 złotych (!!!). Na allegro korzystniej, ale jednak nadal bardzo drogo – sam „dongle” za 100 zeta, w zestawie z kablem – 179. No ale tak to jest, jak się nie myśli przy projektowaniu konsoli – klient musi kombinować jak koń pod górę albo płacić grubą kasę.

Kolejny miesiąc, kolejny FAQ. Chyba popadamy w rutynę, co daje się zauważyć w nadal mizernym strumyczku korespondencji od Was. Jeśli więc do przyszłego miesiąca nie zaleje nas fala nadających się do druku listów, trzeba będzie poważnie przemyśleć formułę naszego małego miejsca wymiany poglądów, uwag i krzywych spojrzeń. Co to będzie – jeszcze nie wiem, ale coś trzeba wykombinować. Macie propozycje? Nie omieszkajcie się z nami podzielić. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 513 616 879 listy: NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

### ZOMBIE ZDEWASTOWA- LI MI MIESZKANIE (TAK JAKBY)

Drogi Bananie!

► FFFFFFFUUUUUUU-

Hehe, nie pękaj, Doctorre, jaja sobie tylko strugam. Zresztą po tym, jak sobie mało z nich omlotu nie zrobiłem. Po kolei jednak, nie ubiegajmy wydarzeń i opowiadamy tę fascynującą historię od początku.

► Ekhem, prawda, znaczy się, od razu żem wyczuł iż Waćpan raczy sobie moim kosztem krotchwile urządzić.

Pykam sobie grzecznie w L4D jak Vishnu przykazał i masakruję szare ścierwo na pęczki. Łażę z botami, coby się nie musieć przed nikim tłumaczyć (takie ze mnie antyspołeczne bydlę). Durne te boty jak ustawa o strażaku, ale mnie przynajmniej za łamienie od lam nie wyzywają. Tak czy siak, opanowałem sterowanie, przebijam się z zerojedynkami od save house do save house, kładziemy ścierwo jak mokre zboże, serduszek pika w rytmie czacza, jest przyjemnie. Dobijamy do miejsca, gdzie przez kilka minut trzeba się bronić przed falami konsumentów do momentu przybycia pojazdu ratunkowego w postaci helikoptera. Na dachu szpitala jest taki mały domek z drzwiami tu i ówdzie, na dachu domku jest CKM. Plan wydaje się być oczywisty – zamykamy drzwi, siadam za sterami CKM, a boty chronią mi zad. Pupa, boty się rozlażyły, pootwierały drzwi, jeden chyba nawet kuchnia do kiosku na dole po fajki skoczył. Mnie wkurzony Tank zrobił goatse z tyłka. Nice.

► Rozumiem Wasz ból, żołnierzu. Jak mi ostatnio brunatna pani w RE5 podebrała amunicję w chwili wysoce nieodpowiedniej, to niemal kobiecie magazynkę opróżniłem w dekolt (ostatecznie się powstrzymałem, bo w końcu nie dość, że pani, to jeszcze taka opalona – no nie godzi się). A próby przechodzenia kampanii w UT3 z botami po dziś dzień nawiedzają me sny. Myślę, że za każdym razem kiedy umiera bot (albo emoji-dzieciak) miłośnicy Pan uśmiecha się do nas dobroliwie z niebiesiech.

Powtarzam z debilami ostatni etap. Docieramy do domku, serduszek pika w rytmie bongo, zmieniamy lekko taktykę, równie lekko rozlażą się gdzieś beż sensu, a po chwili Tank skacze mi po głowie. GOOSFRABA.

► Niewtajemniczonym czytelnikom wyjaśnię, że powyższy okrzyk wydają z siebie zazwyczaj Eskimosi w celu ukojenia skołatanych nerwów, tudzież w trakcie produkcji małych Eskimosów. Zakładam, że w tym przypadku chodzi o zastosowanie nr 1.

Po raz trzeci powtarzam z baranami ostatni etap. Docieramy do domku, serduszek pika w rytmie hard rock. Po chwili Tank wciera mi twarz w sufit, bo boty wpuściły szaraków do domku i uciekłem w panice od CKM. GOOOOSFRAAAABAAA.

► Do czterech razy sztuka.

Czwarty raz przechodzimy to samo, serduszek nawala już w rytmie necrobolic brutal death grindcore. Ciśnienie mi rośnie, bo nie ma sejmowania i jak teraz przerwę, to cała kampania idzie się kochać. Olewam CKM, łażę za botami i pilnuję ich pleców. Jest mi trochę ciężko, bo się rozdziela jak ostatnie pacany i znowu mniej więcej w momencie interwencji Tanka jest po frytkach. DUPA NIE GOOSFRABA! Jakżesz się nie wnerwie, jakżesz nie walnę pięścią w trzymanego na mym łonie pada... Jakżesz usłuźnie przekazał mi on z powrotem tę energię kinetyczną, w jakżesz nieodpowiednią część ciała! Rozjuszyło mnie to jeszcze bardziej i kulejącym galopem pognąłem do najbliższych drzwi, żeby w nie przykopać!

► HA! Podstawowy błąd! Wyciąg z kodeksu dziedzaja wyraźnie radzi bowiem: Po przyjęciu ciosu na miecz świetlny, pozostać nieruchomym aż ból, będący jak wiadomo przedśionkiem do Ciemnej Strony, nie opuści naszych łędźwi.

I jakżesz robię w nich dziurę, bo okazały się być posklejane z jakiejś kuchnia dykty, zamiast drewna!

► Wspomnienia uderzyły z siłą rozjuszonego bawołu. Ujrzałem siebie, jako pacholę, pędzącego za moją siostrą, której akurat tego dnia zdarzyło się powiedzieć coś wredniejszego niż zwykle. Już niemal ją dopędziłem, by zadać cios ostateczny – Wibrującego Plaskacza Pięciu Palców, kiedy bestyja podstępnie zatrasnęła za sobą odrzwia łazienki. Podobnie jak Ty, dałem się ponieść wezbranej we mnie negatywnej energii. Mój ryk był donośny, a kopnięcie miażdżące. Od tego czasu każdy kto przychodził w gości pytał: po co ta głupia naklejka psa na drzwiach łazienki? Ale to była słodka tajemnica. Moja, mojej siostry i wielkiej dziury w drzwiach. I naklejki oczywiście też.

W napadzie furii uszkodziłem sprzęt mojego landlorda oraz o mało nie uszkodziłem sprzętu mojej dziewczuchy (hehe).

► Oh noes :-O

Doktorze! Obawiam się o pozostałe sprzęty domowe i moje wyposażenie podstawowe. Czy takie wybuchy złości spowodowane powtarzaniem do upapranej śmierci jakiegoś etapu gry są w jakikolwiek sposób usprawiedliwione? Jak sobie z nimi radzić (goosfraba nie zawsze działa)? Czy ty, albo twoi czytacz, zniszczyli coś w takim gniewie?

► To prawda, droga zamkniętej pięści nie jest mi obca. Ofiarą mego gniewu padały (oprócz wspomnianych już drzwi) niewinne klawiatury i joypady. Musisz odnaleźć swe wewnętrzne equilibrium, udać się do tego błędnego miejsca w Twym umyśle, gdzie mnich tybetański tańczy z misiem pandą pod szumiącym kojąco wodospadem. Tylko wtedy spłynie na Ciebie spokój tysiącleci, a sprzęty domowe Twojego



Przyczepiłem się do tego „przysłowiowego” jak przysłowiowy rzep psiego ogona, ale kocham słowa. Pozdrawiam, **Dr Gonzo**

► Oby z wzajemnością.

PS: Cały ten list napisałem, edytowałem (jako tako) i wysłałem właśnie z owego ciekawego, choć nie pozbawionego wad urządzenia.

## MROKI PRZYSZŁOŚCI

Yo!

► Yo ho ho!

Pisze do Was z niedalekiej przyszłości i chciałem podzielić się wrażeniami, które towarzyszyły mi podczas ogrywania niektórych gier:

GTA XVI: PLANET EARTH okazał się być całkiem oryginalnym pomysłem. Twórcy gry zdecydowali się wreszcie na udostępnienie całego świata odtworzonego za pomocą programu Google Earth Ver.66.69 Beta77. Moim zdaniem twórcy poszli trochę na łatwiznę. Każdy potrafi skopiować to, co pokazuje jakiś program. Grafika też nic specjalnego; nie różni się niczym od świata w jakim żyjemy. MAFIA 13 wyglądała o wiele lepiej, ale każdy wie, że najbardziej liczy się grywalność i zawartość gry. Czekam na nas sporo różnorodnych misji. Panowie z Rockstar „2012 was a lie” Games zapowiadają, iż przejście gry zajmie co najmniej od 2 do 3 lat. Zupełnym nieporozumieniem jest nowy poziom trudności. Mamy teraz do wyboru poziom HARD, na którym nie ma możliwości „przenoszenia się” do innego państwa (lub kontynentu), wszędzie trzeba dojechać. Do tego nic nie jest przewijane. Gdy dowiedziałem się, że muszę dostać się z Niemiec do Australii, trochę mnie zgjęło. Ale po 10 litrach kawy dałem radę dojechać (dopłynąć) na miejsce. Po czym wpadłem do wody i się utopiłem ponieważ mój bohater nie nauczył się jeszcze pływać. Restart... i znowu. Warto dodać, że gra została wydana na płycie Red-ray, która potrafi pomieścić co najmniej 6 terabajtów. Wszystko oczywiście w rozdzielczości 3 miliony na 666 tysięcy pikseli, oferuje grafikę w super duper kox HD. Ogólnie oceniam gierkę na 5/10.

F.E.A.R. 19: Resurrection (again) z kolei zaliczam do mojej słaśnej kolekcji crapów. Po pierwsze, autorzy gry przekraczają granice dobrego smaku umieszczając w grze Almę (znowu). Alma nie straszy, jest wręcz nudna. Przeróżający jest za to jej wygląd. Dokładniej mówiąc: Alma jako naga, 80-letnia staruszka wygląda megaohydnie. W Holandii gra została wydana z naklejką +25. Została również oceniana, a efektem tego jest pojawianie się samej lewitującej głowy Almy bez reszty ciała.

► Dzięki stary, gorętszych exclusive'ów już nam chyba załatwić nie mogłeś. Szkoda tylko, że nie wspomniałeś o FF XLVIII – fani są spragnieni każdej informacji na jej temat.

Z innych wiadomości. Tak! Wreszcie ukazał się Alan Wake! Jednak gra jak na te czasy (moje czasy) wygląda dość ubogo. Nadal czekamy na Duke Nukem Forever, o którym ani widu ani słyhu. Guerrilla Games na ostatnim E3 wypuściło nowy trailer Killzone 18. I jak co roku, wszyscy wrzucają na nich, że ich

gra nie będzie wyglądała nawet w połowie tak jak trailer. I co roku się mylą. To właściwie wszystko, jakby ktoś się pytał: prezydentem został Kuba Wojewódzki, po raz szósty odebrali nam Euro, a dolar jest wart teraz 12 groszy. I kto by się spodziewał, że Linkin Park zostanie uznany za old school...

Ozorex

► Najstraszniejsze w ostatnim akapicie jest to, że każde jego zdanie może kiedyś okazać się prawdziwe.

PS: Michael Jackson znowu czarny!

► Po kremacji to nie sztuka.

## WSTECZNY DYLEMAT

Witam redakcję NEO+!!!

► Witamy czytelnika!!!

Zwracam się (jako stały Wasz czytelnik) z wielką prośbą o udzielenie fachowej i wyczerpującej informacji na temat „chlebaka”. Obecnie posiadam PS2, ale mam zamiar zmienić ją na PS3 (z góry zastrzegam, że Xbox 360 raczej odpada). Ogólnie PS3 nie mają konwersji wstecznej, ale niedawno dowiedziałem się, że jest (albo był) model Pleya (HDD 60 GB), który czyta gry z PS one i PS2. Dowiedziałem się też, że model ten ogólnie jest wadliwy (duży pobór mocy, ok. 200W, inne modele podobno mają pobór mocy rzędu 140 W, łatwo psujące się napędy i lasery). Model ten wyróżniał się od pozostałych podobno lepszą obudową (wytrzymałą na zarysowania), poza tym chyba czterema albo sześcioma portami USB (inne mają dwa). Czy ta wersja konsoli rzeczywiście jest tak wadliwa w porównaniu z innymi modelami? Interesuję się PS3 (60 HDD), bo na razie nie chciałbym pozbywać się swojej biblioteki gier na PS2. Czy jest jeszcze dostępna w sprzedaży? Proszę o fachowe rozwiązanie moich wątpliwości.

► Ten model przestał być produkowany w zeszłym roku i wedle mojej wiedzy przytaczane przez Ciebie informacje są prawdziwe. W oficjalnej sprzedaży jej nie dorwiesz, ale jak przeszukasz aukcje w sieci, to może wyhaczysz gdzieś jakiś egzemplarz. Numer seryjny powinien zaczynać się od: CECHCxxx.

Gorąco pozdrawiam całą redakcję, a w szczególności Gulasha.

► Redakcja gorąco odzdrawia. Ja też – Gulash.

PS: Dlaczego w ogóle SONY zrezygnowało z konwersji wstecznej?

► Konwer... Ach, kompatybilności. Pierwszym powodem jaki przychodzi na myśl jest oszczędność. Z tego co się orientuję, wsteczna kompatybilność w PS3 nie działała na zasadzie software'owego emulatora, tylko za sprawą upchnięcia pod obudowę części bebechów starszych konsol. Druga możliwość jest taka, że Sony naprawdę stara się jak może przepchnąć olbrzymią bazę posiadaczy PS2 do obozu „trójki”. Zwłaszcza, że jeszcze do niedawna sporo ludzi narzekało, że kupili PS3, a i tak grają głównie w tytuły z „dwójki”. Sony postanowiło więc łagodnie zasugerować, że czas poszerzyć swoją kolekcję o kilka next-genowych tytułów. ■■

## ECHA FORUM

Rozkręcamy na forum dyskusję i wybieramy najciekawsze wypowiedzi. W tym wydaniu – błędy producentów konsol. Co spaprtało w tej generacji Nintendo, Sony, Microsoft? Jak można to naprawić?

### ► NINTENDO

(raf) Błędem Nintendo jest to, że wypili się na graczy. Zarabiają na tym, ale z pewnością stracili sporą liczbę wiernych fanów.

(Taikon) Zarabiają? Zarabiają, i to się liczy... a dodatkowo oni zarabiają aż za dużo. Mają praktycznie monopol na sprzedaż gier na swoim systemie. Chodzi mi o to, że zapewne stosunek sprzedanych gier Nintendo do innych producentów jest na korzyść BigN. Wtedy mogą robić sobie byle jakie popierdółki wykorzystujące ruszające się wagi, plastikowe kierownice czy dojarki do krów, a i tak się to sprzedaje.

Czyli Nintendo nie popełniło żadnego błędu?

(Kotlet84) Moim zdaniem mają wielkiego farta i tyle. Cały fenomen Wii to kontroler i nic więcej!

Chcielibyśmy mieć farta, po którym nie pozostaje nic jak tylko odpalanie kubańskich cygar od stu-dolarowych banknotów.

(Shinian) Niech w końcu dodadzą grzybki (odpowiednik pucharków).

Bierzemy z miejsca, szczególnie jeśli marynowane, albo z Amsterdamu.

### ► SONY

(Leenk) Nadmiar multimediów. BD jest nawet OK i możliwe, że nowy format wypali dając dużo kasy Sony. Chodzi jednak o to, że wszelkie dodatkowe możliwości typu odtwarzanie muzy, filmów, fotek, Linux są takie... niedopracowane. No i brak DLC w pewnych grach – gdyby taki Fallout 3/GTA4/Tomb Raider miał DLC na PS3, olałbym na serio Xboksa, a w resztę exów na tę konsolę zagrałbym na PC...

(olfeusz) No właśnie, problem PS3 leży chyba w olaniu usługi sieciowej. Mimo, że mieli rok czasu, to dopiero po jakim czasie dodali trofea, kolejną kupę czasu potrzebowali, aby pojawiły się automatyczne PSN ID, które i tak są w tyle w porównaniu do tego, co ma MS.

OK, jasne, wygrać jakością... wszystkiego. Prosta technika. Nie każdy jednak tak uważa.

(xelloss) Błędy? Postawienie na parę elementów, które znacznie zawyżają cenę, a robią niewielką różnicę konsumentom. Nic z tym już nie zrobią. Zbyt ni nacisk na produkcje AAA. Pozostanie przy Dual Shocku – nie znoszę tego pada!

(Krill) Nie pojmuję zajadłej krytyki Dual Shocka 3. Uwielbiam go, to mój ulubiony tradycyjny pad, tuż po tym od Nintendo 64.

Nic z tym już nie zrobią – ostro. Do tego nieśmiertelna walka na pady. Ale chwila, zbyt ni nacisk na produkcje AAA?

### ► MICROSOFT

(Taikon) MS najbardziej ucierpiał chyba na całej aferze z RR0Dami. Bo acziwy mieli pierwsi, całą sieciową usługę również + wydali konsolę jako pierwsi i teraz iXy są tańsze niż PS3 (przynajmniej po części dlatego). No i wielkie brawa za odebranie wielkich exów Sony – GTA, Tekken, DMC, FF, praktycznie wszystko zostało odebrane.

(Leenk) Jakość sprzętu. Truizm. Nie tylko awaryjność – hałas, padaczny napęd, itd.

Chyba nie potrzeba komentarza. Rozwiązanie?

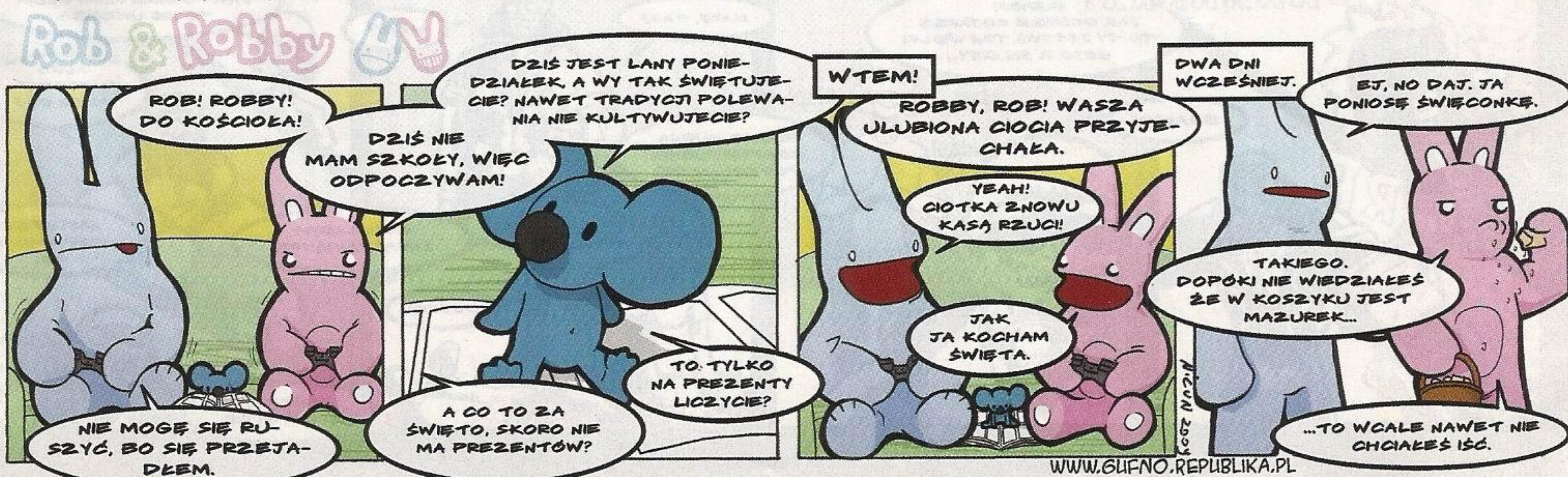
(Kotlet84) Gdyby poczekali rok, na pewno dopracowali konsolę, ale wtedy wystartowaliby równo z PS3 i wtedy o wiele trudniej byłoby im konkurować z legendarną marką.

Czyli i tak źle, i tak niedobrze. Coś jeszcze?

(egonszet) Płatny Live, kosmiczne ceny dodatków do konsoli typu dysk twardy, polski Live też by się przydał.

Przydałby się, o tak.

Zapraszamy do udziału w dyskusjach na forum!





# O NAJGORSZYCH POMYŚLACH NA ZABAWĘ, TRUDZIE BYCIA PSYCHO-PATA. I CHOMIKU

Na nasze nieszczęście okazało się, że Tim K., który zabił kilkanaście osób dla przyjemności, grał w gry elektroniczne. I teraz jedna sieć sklepów w Niemczech nie będzie ich sprzedawać. Sprawa jest dość sensacyjna, bo wcale nie prosta do oceny. Pozwólcie, że zastanowimy się nieco.

**N**ie będziemy, od czego zacząć, zastanawiać się o czym myślał Tim K., bo to raczej wiadomo. Wielu z nas ma często przebiegły myśli co by się stało, gdyby ktoś, kogo nie lubimy zniknął z powierzchni Ziemi. Zdecydowana większość z nas nie przekracza jednak granicy wdrażania w czyn tego typu koncepcji. Od czasu do czasu pojawi się jednak jakiś ktoś, komu mózg się spląta i ustala, że najlepiej by było strzelić sobie w głowę, o który to fakt akurat nie ma chyba nikt do niego pretensji. Kilkanaście osób pretensje ma raczej o to, że zrobił to przynajmniej o dobę za późno. Zaraz pojawiają się setki komentarzy i domysłów. To w mediach uwielbiam. Każdy staje się specjalistą od wychowywania dzieci. Czy Tim dotykał dziewczynek? Czy grał w brutalne gry? Czy bił kolegów? Czy miał chomika? Czy miał chomika i kochał go w pupę? Czy pies sąsiada ma ślady obrażeń? Czy wierzący? Czy myjący się? Usilnie wszyscy szukają takiego wzoru zachowania, który wcześniej podpowie, że komuś odpali w czapie. Że jak ma chomika i czytał „Wojnę i Pokój”, to pewnie kogoś zabije niedługo. Fajnie by było, ale się tak nie da. Bo ludzie na różne rzeczy reagują różnie. Ale, media udają, że coś zwęszyły, choć wszystko jest, jak kot odwrócony do góry pytką. Wierzga, drapie i nie da się ustabilizować.

Najpierw, że grał w gry komputerowe. Więc, że każdy gracz to potencjalny morderca. Prasa nie stosuje ciągu logicznego: grał w gry i kogoś zabił, ale woli sensacyjnie: grał w gry, WIĘC kogoś zabił. Proste, nie? Mam kilka innych. Sikał, więc kogoś zabił, chodził do szkoły, więc kogoś zabił, rano się potknął, WIĘC kogoś zabił, itp. Potem się okazało, że grał w Counter Strike'a, więc wszystko jasne. Nikt nie pomyślał jakoś, że w takie gry, jak CS, WoW, czy im podobne, gra masa osób, więc

prawdopodobieństwo, że losowo wybrany chłopak będzie akurat grał w CSa jest całkiem spore. No, dobra. Na co wypowiedzieli się znawcy ze świata polityki, że należy zdecydowanie dać odpór grom i najlepiej by było zdecydowanie ograniczyć dostęp do... World of Warcraft. Ammm... Chciałem napisać tu coś błyskotliwego, ale nie lubię komentować sytuacji oczywistych. Wokół sytuacji kolesia, który miał wyraźne spięcie w mózgu narodził chaos, głównie wynikający z tego, że nic się nie da zrobić. Gier się sprzedaje masa i nikt nie pyta czy są dobre czy złe. Pytają tylko czy da się zarobić. Tak jak na samochodzie Tata Nano, którego crashtestów lepiej nie oglądać. Tak jak w przypadku bomby atomowej – zapytano naukowców co czuli, kiedy wiedzieli co tworzą. Odparli z zimną krwią, że nauka nie pyta „czy wypada”, ale „czy coś jest możliwe”. I takie inne głupawe odpowiedzi, mimo, że wiedzieli, iż nikt tą bombą dzieci nie będzie uzdrawiał w krajach trzeciego świata – jej przeznaczenie było dobrze znane.

I tu mamy podobnie. Raz na czas jakiś kogoś pokręci i nic się z tym nie da zrobić. Jednych pokręci podczas kąpieli, innych, jak im zdechnie kanaerek, jeszcze inni mają jakieś objawienia

na świecie, przy czym zakaził 174. Panika jednak była fest.

No dobra, ale czy gry przyczyniają się do tego, że ludzie są agresywni? Wiele rzeczy się do tego przyczynia. Tłok, niewyspanie, zła dieta, brak ruchu. Owszem. Nawet jednak jeśli tak do tego lekko podejmiemy, to trzeba powiedzieć, że gry działają mocniej, niż reszta. Człowiekowi do głowy przychodzą rozwiązania, które zna. Takie, których się naoglądał, napatrzył. Dla mózgu wszystko tu jedno, czy jakieś rozwiązanie zastosował, zasłyszal, czy podpatrzył. Pakuje się do puli. Mówiąc wprost, jeśli przychodzi Wam do głowy, żeby komuś wałnąć, albo myśli „najlepiej by było, żeby umarł”, to gry maczały w tym wielkiego, tłustego palucha, ponieważ przez częste oglądanie to rozwiązanie się „unormalnia”. Rzadko kiedy w grach ze smokiem pilnującym skarbu się negocjuje. Przekonuje go, mizia, oferuje wymianę. Zwykle należy mu się wpięprzyć na chatę, rozwalić rodzinę i zabrać skarb, bo mu się nie należy, gdyż jest smokiem i sam na pewno go ukradł. W grach rozwiązaniem najchętniej stosowanym jest usunięcie przeszkody za pomocą siły fizycznej. I co to dużo



## ■ RAZ NA CZAS JAKIŚ KOGOŚ POKRĘCI I NIC SIĘ Z TYM NIE DA ZROBIĆ. JEDNYCH POKRĘCI PODCZAS KĄPIELI, INNYCH, JAK IM ZDECHNIE KANAREK, JESZCZE INNI MAJĄ JAKIEŚ OBJAWIENIA I RUSZAJĄ NA KRUCJATY

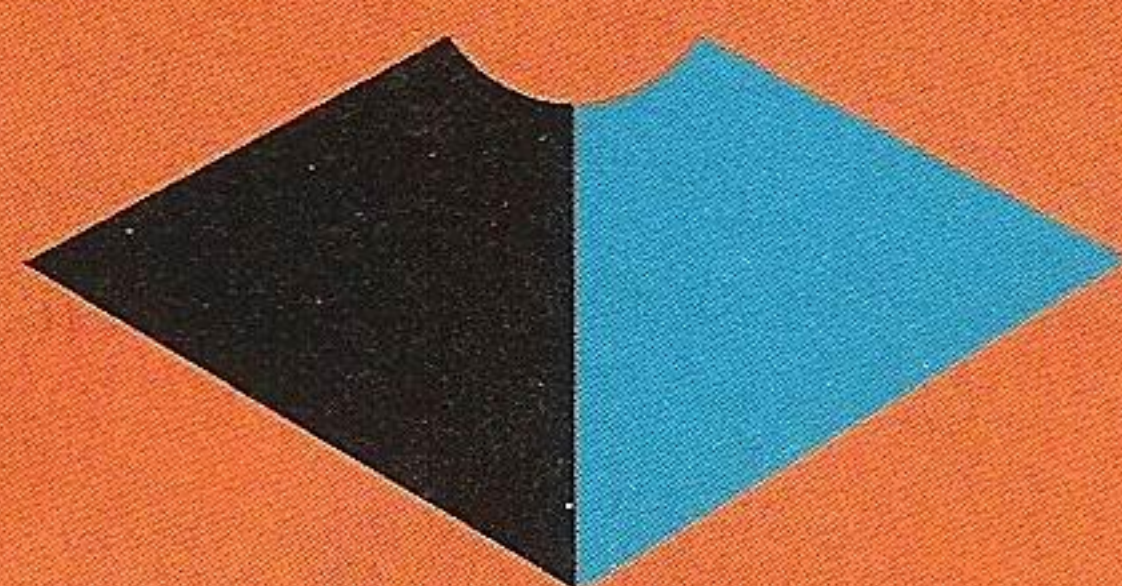
i ruszają na krucjaty, a mózg Tima ustalił, że zabawnie będzie pozabijać naprawdę. Nic na to nie poradzimy. Przypadków takich jest mało, prawie wcale nie ma. Spójrzmy prawdzie w oczy... Mieszczą się w jakichś statystycznych promilach. Ale stan zagrożenia musi być. H5N1, wirus ptasiej grypy miał zabić 7 milionów ludzi!!! Zabił 93 osoby z jakichś ubożuchnych miejsc

gadać, jest to rozwiązanie na krótką metę w życiu dobre. Na dłuższą jednak nie. Wszystkich nie pobijemy, ci cwańsi nas przerobią. Na domiar wszystkiego pewnie skończymy w kiciu. Czy więc gry komputerowe wpływają na agresję u młodzieży?... Faktycznie. Jednakże wałniętego i tak pokręci. Jak nie od gier, to od Marylina Mansona, Dragon Balla albo Super Niani. Wypada

więc przynajmniej dawać jakiś przykład. I o to cała rzecz się rozchodzi. O propozycje fajnych działań, które dawałyby inne rozwiązania, zamiast ciągłego zakazywania. Lecz niestety... na popularnym blogu politycznym czytamy: „US Army językiem dialogu z Islamem”. Ciekawe czy ten pan też grał w gry komputerowe. Beton... ■■ Grabarz







# MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

## Bo liczy się każdy szczegół

# DIVX® HD

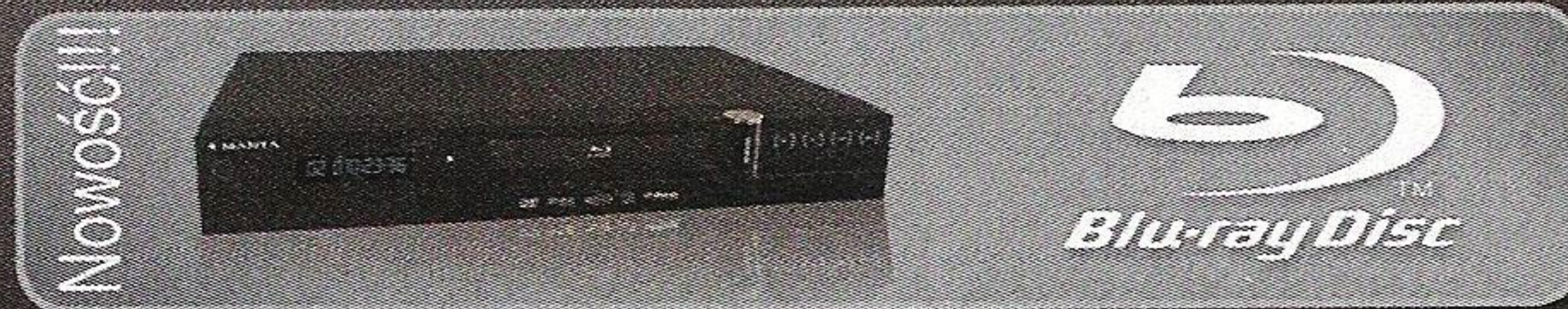


**DVD056** – Nowatorskie urządzenie firmy Manta – certyfikowany odtwarzacz plików DivX HD 720p. Dzięki niemu zobaczysz krystalicznie czysty obraz w najwyższej jakości. Teraz szczegóły nabierają znaczenia!!!

Szeroka gama wejść i wyjść – HDMI z UpScallingiem, dźwiękowe 5.1, czytnik kart pamięci SD, SDHC, MS, MMC. Obsługa urządzeń podłączonych przez szybki port USB 2.0 takich jak dyski, pamięci flash, odtwarzacze mp3 i mp4.

Subtelna obudowa urządzenia z ergonomicznie rozmieszczonymi przyciskami odznacza się klasyczną elegancją

Program ALLPlayer konwertuje filmy MKV do formatu DivX HD.

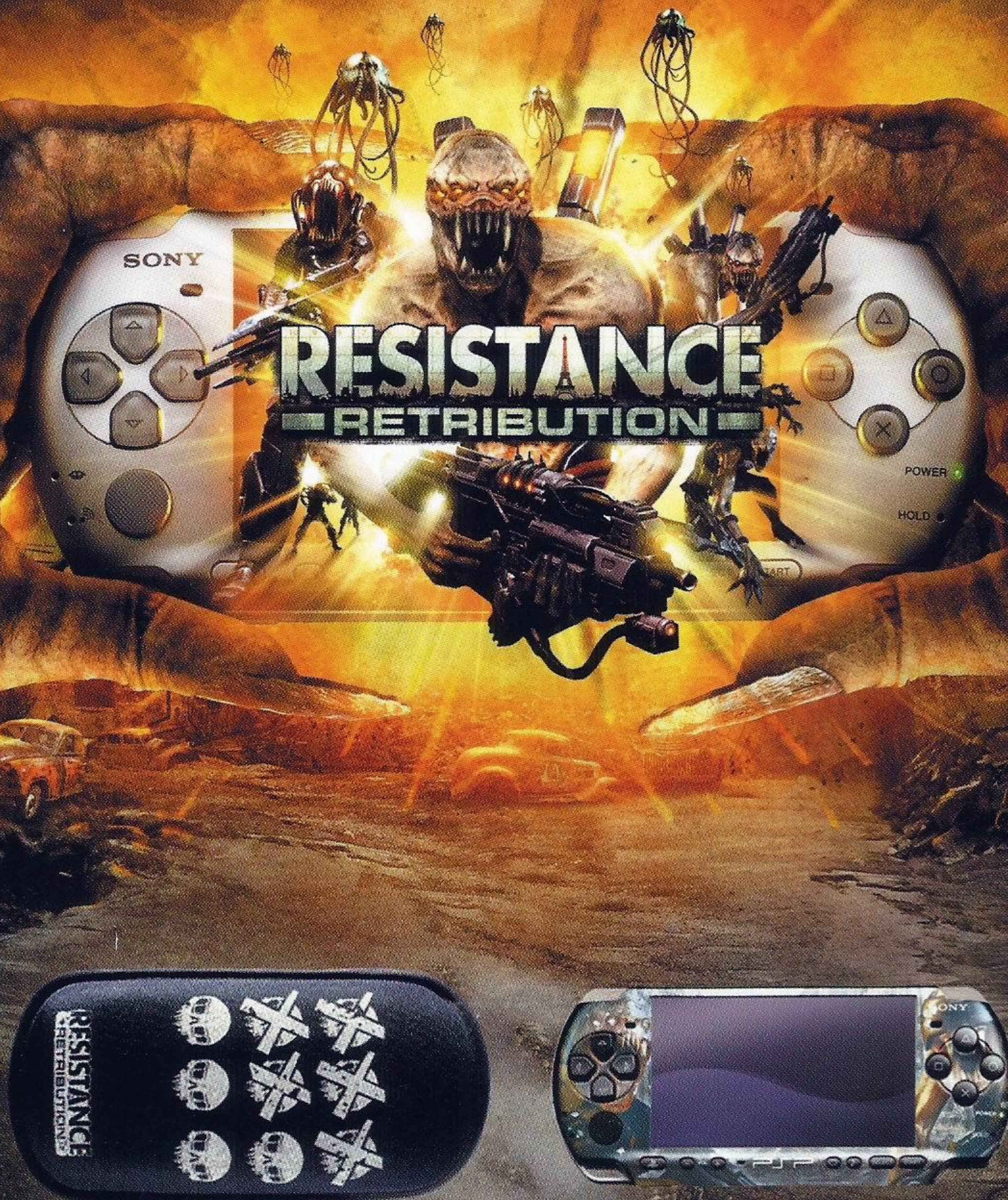


**BHD-01** – Najnowszy model – pierwszy polski odtwarzacz Blu-ray. Doskonałe uzupełnienie kina domowego w najwyższej jakości.

Obraz nadawany jest w najlepszej dostępnej jakości – Full HD 1080p, przesyłany wyjściem HDMI w wersji 1.3. Odtwarzacz będzie doskonałym prezentem dla miłośników kina, znakomitej jakości obrazu i pełnego dźwięku.

Sześciokanałowy dźwięk możemy podłączyć do wyjścia analogowego jak i cyfrowego. Jest on nadawany w systemie DTS HD oraz Dolby True-HD. Jeśli podłączymy zestaw kina domowego poprzez port HDMI, dźwięk będzie nadawany nawet w systemie 7.1.





TWÓJ WRÓG. TWOJA WALKA. TWOJA ZEMSTA.  
**TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH.**

Wojna wraca do Europy, czyli w miejsce gdzie Chimera uderzyła po raz pierwszy.  
Czas byś włączył się do niej na swoim nowym, srebrnym PSP.  
Walka jest w Twoich rękach.